•La Revista de Juegos de Ordenador nº1 en el Mundo•

EDICION ESPAÑOLA

Concurso: regalamos 10 Brood War (expansión oficial para StarCraft) y 10 figuras Terran a escala

COMPUTER GAMING WORLD

Nº43 • Junio • 1999
650 ptas. / 3,91 euros

Reviews

- Army Men II
- Saga
- Requiem
- Starsiege Universe
- Alien Vs. Predator
- Lands of Lore III

E3 ELECTRONIC ENTERTAINMENT EXPO

Reportaje

Descubre todos los juegos que se presentaron en la feria de Los Angeles

8 424094 401017 00043
CEUTA, MELILLA Y CANARIAS: 675 ptas. / 4,06 euros

Drakan

Fuego en el cuerpo

ON YOUR FEET FOR HOURS ?
Then Don't Forget That
ZAM-BUK
Removes Pain, Soreness & Corns
No. 7349
WAR DEC
BRITAIN A
The Fleet Moves Into Position
GREAT BRITAIN DECLARED WAR ON
GERMANY AT 11
MORNING
PICTURE POST
PICTURE POST
stealth and strategy
unique combination of action
immersive gameplay
4 player co-operative network play
unparalleled war authenticity
danube
aachen
graphically varied levels
one of the most realistic looking and playable action strategy games ever
high level of military
norway
germany
deep
engrossing
nuremburg
HIDDEN & DANGEROUS
realismo bélico sin precedente
Una historia de gran profundidad a través de 23 misiones diversas en 6 campañas.
¡Genuinos vehículos de la 2ª Guerra Mundial incluido un tanque panzer!.
40 tropas diferentes para seleccionar, cada una con sus rasgos personales.
Desarrollo asistido por un Comandante de la 2ª Guerra Mundial.
Soporte para Force Feedback en Windows 95/98.
Acción cooperativa para 4 jugadores en red.
PC CD
TOTALMENTE EN CASTELLANO
TAKE 2
ILLUSION
TALONSOFT
PROEIN
Av. Burgos, 16 D. 1º. 28036 Madrid
Telf.: 91 384 68 80 - Fax: 91 766 64 74
Asistencia al cliente: 91 384 69 70
www.proein.com
www.take2games.com
www.talonsoft.com
TALONSOFT SOFTWARE 1999. TODOS LOS DERECHOS RESERVADOS.
PUBLICADO POR TAKE TWO INTERACTIVE SOFTWARE EUROPE LTD.
Hidden and Dangerous es una marca registrada de Illusions Softworks. Talonsoft es una marca registrada de Talonsoft, Inc. El resto de los logos y marcas y/o registradas pertenecen a sus respectivos propietarios y todos los derechos están reservados

COMPUTER GAMING WORLD

Editor:
Vicente Robles
Director:
Jose Emilio Barbero
Redactores y colaboradores:
Jose María Martín, Jose Villalba Medina, Mariano Tortosa, Jose Luis Coto, LH Servicios Informáticos, Mariano Gómez
Secretaria de Redacción:
Margarita Manchado
Diseño: Fernando de Miguel
Jefa de producción: Guadalupe Gisbert
Ayudante de producción: Juan Fco. Larramendi

Redacción y Administración:
C/Miguel Yuste, 26. 28037 Madrid
Teléfono: 91 304 55 42 Fax: 91 327 26 80
Publicidad Madrid: Tomás Jiménez
Teléfono: 91 304 55 42 Fax: 91 327 27 92
Publicidad Barcelona: Vicky Álvarez
Teléfono: 93 217 79 17 Fax: 93 218 86 12
Suscripciones:
C/Miguel Yuste, 26. 28037 Madrid
Teléfono: 91 304 13 45. Fax 91 327 24 02
Filmación e integración: FOTPREIM
Impresión: AVENIDA GRAFICA
Depósito legal: M. 38.456 / 1995
ISSN 1135-9323
Distribución España:
DISPAÑA S.L.S. en C. Tfno: 91 417 95 30

Computer Gaming World no es una publicación de IDG

ARI Asociación de Revistas de Información

La edición española de COMPUTER GAMING WORLD se publica por licencia de Ziff-Davis Publishing Company. Nueva York, Nueva York. Los artículos que aparecen en COMPUTER GAMING WORLD que fueron publicados originalmente en la edición estadounidense de COMPUTER GAMING WORLD son propiedad intelectual de Ziff-Davis Publishing Company. Copyright © 1995 Ziff-Davis Publishing Company. Reservados todos los derechos. Computer Gaming World es una marca de Ziff-Davis Publishing Company.

"Reservados todos los derechos. El contenido de esta obra está protegido por la Ley que establece penas de prisión y/o multas, además de las correspondientes indemnizaciones por daños y perjuicios, para quienes reprodujeren, plagiaren, distribuyeren o comunicaren públicamente, en todo o en parte, una obra literaria, artística o científica o su transformación, interpretación o ejecución artística fijada en cualquier tipo de soporte o comunicada a través de cualquier medio, sin la preceptiva autorización." Computer Gaming World no comparte necesariamente las opiniones personales de los autores publicadas en la revista.

DIFUSION CONTROLADA POR OJD

EDITORIAL AMERICA IBERICA

Presidente fundador:
Gustavo González Lewis
Presidente:
Julio Grande
Consejero-Delegado y Director General:
Carlos González Galán
Directora de Administración:
Paloma Alvárez Ortega
Director de Distribución:
Alfonso Estalrrich Rodríguez
Director de Marketing:
Manuel Fernández Palencia

editorial

E3: el paraíso de los juegos

Aunque la importancia de la feria americana es sobradamente conocida, lo cierto es que la edición de este año se ha revelado como una de las más importantes de la presente década. Tal vez haya sido por el propio hecho de ser la última del siglo, tal vez haya contribuido también notablemente la vorágine en que se halla sumergido en este momento el sector de los juegos (en especial el campo de las consolas, en el que los tres gigantes del entretenimiento, Sony, Nintendo y Sega mantienen una lucha sin cuartel por conseguir un pedazo más grande del pastel); podría ser también que el significativo debilitamiento de la otra gran feria de este mercado, el británico ECTS, haya facilitado el terreno para que todas las grandes compañías –y casi todas las pequeñas– del sector se hayan puesto de acuerdo para desembarcar en Los Angeles con toda su artillería pesada... es decir , juegos por doquier. Muchos juegos, y lo que es mejor y más llamativo, muchos buenos juegos.

El PC lo tuvo difícil, es justo reconocerlo, porque competir con el lanzamiento de la Dreamcast de Sega, el aluvión de rumores sobre la Playstation II, y el anuncio por parte de Nintendo de una espectacular máquina destinada a revolucionar el campo del entretenimiento, dejó al mundo de los juegos de ordenador en un comprometido lugar, del que afortunadamente pudo salir con tan sólo recurrir a lo que ya mencionábamos anteriormente: juegos verdaderamente impresionantes.

Hubo de todo, tocando todos los géneros y abarcando todo los gustos: Quake III, Tiberian Sun, Diablo II, Age of Empires II, o lo que es lo mismo, juegos consagrados incluso antes de salir al mercado, pero también prometedores y sorprendentes títulos como Planet of the Apes, Arcatera o Freelancer por citar algunos, que devolvieron a los asistentes a la feria la esperanza –si es que alguien la había perdido– de que los juegos de ordenador se mantendrán en primera linea de calidad y originalidad.

Por si esto no fuera ya de por sí una excelente noticia, y pasando a "miramos un poco el ombligo", los dos juegos españoles que allí se mostraron a la prensa internacional y a los profesionales del sector causaron auténtico estupor: si Blade por su lado demostró que el tiempo que Rebel Act lleva invertido en su desarrollo va a redundar en una calidad increíble, lo de Commandos 2 desborda ya todas las previsiones de los más optimistas. Lo poco que se pudo ver a puerta cerrada del nuevo juego de Pyro Studios es sencillamente alucinante.

Así pues, el balance final que se puede hacer ahora que la feria ha terminado es estrictamente positivo, y sobre todo muy esperanzador. Hay juegos de ordenador para rato, y qué juegos...

Jose Emilio Barbero

Página Web: www.zdnet-es.com
Correo electrónico: cgw@zdnet-es.com

sumario

NÚMERO 43 • JUNIO • 1999

En portada:

Desde que Lara Croft y su Tomb Raider arrasarán en los gustos del público, han sido más de uno los intentos por emular su éxito, para lo cual se ha dado vida virtual a una buena cantidad de heroínas que nunca han terminado de cuajar. No será probablemente este el caso de Rynn, la protagonista de Drakan, que junto su dragón ocupa este mes nuestra portada.

Lands of Lore III

Corsarios

Top Gun Hornet's Nest

REPORTAJE

Drakan: Order of the Flame 20

Corazón de dragón, alma de mujer. El relato de las numerosas guerras entre la Orden de la Llama y la Unión Oscura, ha estado en varias ocasiones a punto de no salir a la luz. No obstante los problemas que Psygnosis ha tenido como compañía, el título ha visto por fin la luz .

E3 1999 26

Los Angeles confidencial. Ha sido el corazón de las esperanzas para lo que resta del año, y ha superado todas las expectativas. Os diseccionamos esta gran fiesta de la consola y el PC en cuanto a juegos se refiere en veintidós páginas. ¿Suficiente?

AVENTURA/ROL

ARA NGC 6397 50

En busca del antídoto. Hasta el propio título del juego ya invita al misterio y los escalofríos. En la misma línea que el reciente Enemy Zero, esta aventura gráfica en el más puro estilo del género, no defraudará a quienes intenten desvelar sus secretos.

Lands of Lore III 52

Malos tiempos. Gráficos impresionantes, tridimensionalidad absoluta y un potente motor capaz de hacernos confundir la realidad con la ficción, serán los ases que guarda este clásico en la manga. Todo ello aderezado con algunas novedades.

Liath 54

Entre el bien y el mal. Se trata de una verdadera obra maestra. Es una delicada visión de las dos fuerzas que continuamente están batallando desde que se creó nuestro universo. Algo ha ocurrido y todo comienza con la llegada de un mensajero alado. Estilo manga y mucha emoción para esta novedosa concepción del género.

Beavis and Butt-head Do U. 56

Desmadre a la americana. Un día en la universidad quizá no sea tan buena idea como proponen los profesores de estos dos desvergonzados. La cultura está muy bien, pero es posible que nuestros amigos encuentren algo mucho más interesante. ¿Quieres saber de qué se trata?

ESTRATEGIA

Starsiege Universe 58

El hombre contra la máquina. Dos juegos en un pack, nunca son mal venidos. Si además estos ofrecen buenas calidades y ediciones exclusivas para multijugador en Internet ¿qué más puedes pedir? Y es que, más allá de Neptuno algo ocurre...

Army Men II 60

¿Jugamos en casa?. En la historia de la humanidad ha habido campos de batalla espectaculares, inverosímiles, mortales, áridos... pero pocos han dejado tan perplejos a los participantes como el que se ofrece en la secuela de Army Men. Y es que ahora nuestro hogar será algo por lo que dar la vida.

Corsarios 62

La isla del tesoro. La elección será tuya. Tendrás que trabajar como corsario para los ingleses o para los franceses, pero de lo que puedes estar seguro es que te esperan retos importantes, tesoros que descubrir y misiones tras las cuales se esconden la gloria y los reconocimientos. Además es un regalo para los ojos.

Saga 64

¡Al ataque mis vikingos!. Los mitos creados sobre esta raza bárbara han sido una de las historias más socorridas para meter miedo a los niños –y a los que no lo fueron tanto- en el cuerpo. La historia es difícil de descifrar, pero si tu eres quien la crea, quizá esa carga se aligere un poco.

COMPUTER GAMING WORLD

LA REVISTA DE JUEGOS DE ORDENADOR Nº 1 EN EL MUNDO / EDICION ESPAÑOLA

Battleground 9 Chickamauga 66

El río de la muerte. En realidad el complicado nombre de la ciudad en donde tendrá lugar esta decisiva batalla de la guerra civil americana, era Chattanooga. Tan sólo el lugar será lo nuevo, porque en lo que respecta al juego, es exactamente igual que los del resto de la serie. Si te gustaron, aquí tienes más para devorar.

ACCION

Requiem: Avenging Angel 68

La ira de Dios. Un horror se cierne sobre la Tierra y la negra balanza del destino parece estar inclinada en su contra. A pesar de todo, Dios decide enviar un solo emisario como protector de sus hijos. Malachi deberá enfrentarse a los horrores del Maligno para evitar el fin del mundo.

Alien vs Predator 70

Trío de ases. Tras el innegable esfuerzo de la Fox por aunar tres especies tan distintas en un mismo juego, los reconocimientos a esta obra maestra de las licencias cinematográficas, no puede ser menos que elevado. Se trata de cóctel explosivo que matiza a la palabra "acción" con nuevas e impactantes connotaciones.

Recoil 72

Insustancial. En un futuro en donde la Red es la dueña del destino de los hombres, sus creadores ahora se han convertido en los esclavos más sumisos de la criatura. Un emisario será enviado hacia el pasado para ver cómo están las cosas. ¿Podrá arreglar algo en este futuro estilo Terminator?

Wild Metal Country 74

Batalla campal en tono salvaje. Autómatas peligrosos, dotados de una sutil inteligencia artificial, han tomado las características más salvajes de la fauna de diversos planetas. Ahora se han unido contra ti, inmerso en el papel de cazarrecompensas. ¡Que tengas un... buen día!

Future Cop: L.A.P.D. 76

Un reguero de exterminio. Manejarás un robot muy parecido a los "malos" de robocop, pero esta vez sus intenciones serán las tuyas. Se trata de un despliegue de efectos especiales en donde todo tiene cabida, y en donde la ley debería prevalecer sobre los malhechores. Será un alivio para tus nervios.

Thrust, Twist'N Turn 78

El reino de los fractales. Parece que ha surgido una fiebre repentina por las carreras de coches en circuitos imposibles. Pues bien, el más imposible de todos los juegos con estas características, es TTT. Bucles, rizos, cambios de rasante... Parece una locura, ¡pero es mucho más que eso!

Beavis & Butt-head Bunghole in One 80

Golf de golfos. No se trata más que de un minigolf con algunas peculiaridades, que no lo serán tanto en cuanto te des cuenta de quiénes son los protagonistas que llenan la pantalla con su presencia. ¿Su aspecto? Pues... bastante descuidado.

DEPORTES

Jack Nicklaus 6: Golden Bear Challenge 82

Esplendor en al hierba. Aunque quizá nos venga un poco grande la piel en donde intentan meternos los creadores de Activision, lo cierto es que al menos nos brindará la oportunidad de jugar como el mismísimo Nicklaus. Pocas veces ocurre algo tan extraordinario... como la aparición de este juego de calidad.

SIMULACION

Fighter Squadron 84

El lado divertido de la física. Ha habido muchos simuladores de vuelo inspirados en las circunstancias de la Segunda Guerra Mundial, pero ninguno lo ha hecho de la misma forma que éste. ¿Por qué? Por el realismo que importa hasta nuestros ordenadores. Nunca un avión se había comportado de esta forma en vuelo. Todo es perfecto.

Top Gun Hornet's Nest 86

Estrellas estrelladas. Pasamos del F-14 al F-18, más pequeño y manejable. Pasamos de los tópicos presentes en las anteriores entregas a las pocas reminiscencias que ya quedan de Top Gun. Y desde nuestro ordenador llegaremos a Colombia, Siberia e Irak. Tres escenarios excitantes para misiones imposibles.

secciones

8 Léeme.bat

Recién terminada la feria E3 de Los Ángeles, esta sección tan sólo son las pocas gotas de agua que anuncian el inminente diluvio. El panorama internacional del mundo de los juegos para PC está que arde, y las noticias se suceden para nuestro continuo asombro.

12 Interfaz

Dos páginas esta vez, dedicadas a resolver cuantas dudas tengáis relacionadas con el mundo del PC en general y de los juegos en particular, dada la gran avalancha de correo recibida, tanto ordinario como electrónico.

14 Hardware

Ratones con sensores digitales, pads con tecnologías similares a las utilizadas por el Force Feedback de Microsoft, y nuevos diseños para los volantes convencionales, se unen a las novedosas concepciones de tarjetas gráficas innovadoras y renovadas tarjetas de sonido. Todo ello para ocupar tus vacaciones: ¡no tienes excusa para no jugar!

17 Zona Alfa

Es raro encontrar tan sólo un juego en esta sección, pero es que el gigante de la feria estadounidense se ha tragado todo atisbo de noticia que pudiera pulular en el mundo del ocio informático. Un juego para la zona alfa; una joya única que todos ansiamos conocer como review.

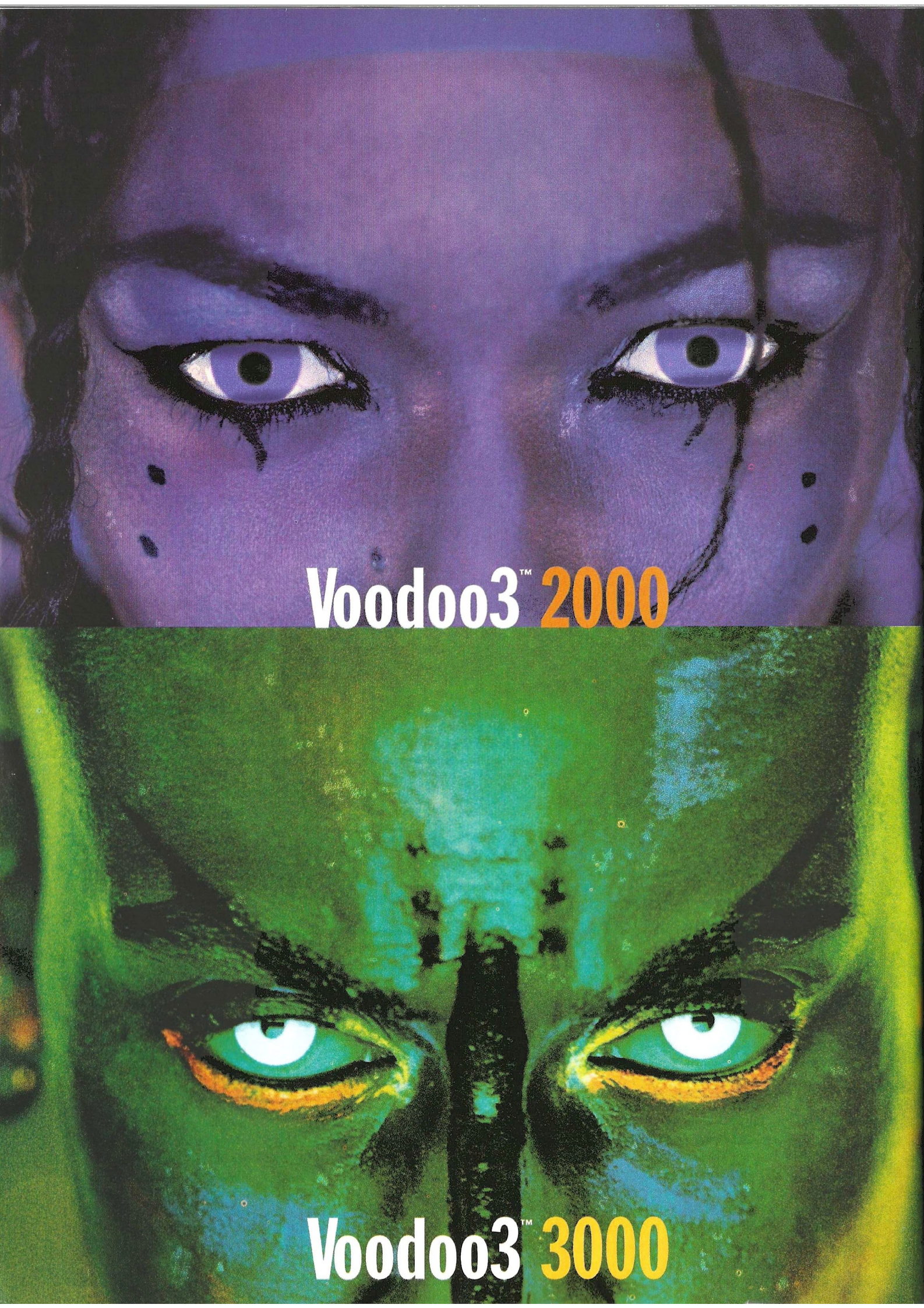
21 Zona Beta

Éste será el año de Lucas y de la historia que precedió a su nanología "La Guerra de las Galaxias". "Racer", que es el juego de carreras del Episodio 1: La Amenaza Fantasma, promete ser un trepidante reto propuesto a velocidades de vértigo con cierto aire Ben-Hur. Veamos cómo responden los vehículos...

98 Top CGW

Hemos recibido muchas cartas para ésta sección, puesto que ayuda a bastantes lectores a la hora de decidir qué juego comprar. Tan sólo puntualizar un detalle: son vuestros votos los que os ayudan a vosotros mismos.

Este mes
te regalamos
LA SOMBRA
SOBRE RIVA
Encontrarás sus instrucciones
en la página 96.


Voodoo3™ 2000
Voodoo3™ 3000

Recuerda esta cara

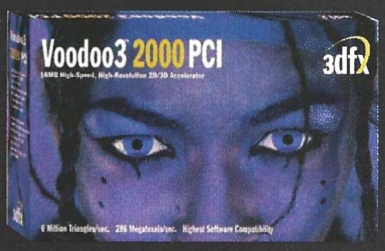
La mayor rapidez del mundo en 3D/2D

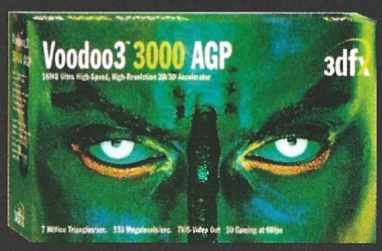
La mayor compatibilidad más alta con juegos:

Direct3D® - Glide® - OpenGL®

Soporte DVD*

Salida de TV / S-Vídeo**





Presentación de la Voodoo3

3dfx™

www.3dfx.com

Pronto disponible en CENTROMAIL, CONTINENTE, DIANDEL, FNAC, JUMP, MIRO y en las mejores tiendas especializadas

** sólo para la versión tiendas especializadas Voodoo3 3000 con el cúpon del programa MPEG2. No disponible con la versión OEM. ** sólo para la versión Voodoo3 3000.*

3dfx Interactive - 32, rue de Cambrai, 75019 Paris Tel: 93 474 05 80 Fax: +33 01 40 36 59 38

Voodoo3, V2 1000, Glide and the 3dfx Logo are trademarks and/or registered trademarks of 3dfx Interactive, Inc. in the USA and in other select countries. All rights reserved. Copyright 3dfx 1999.

Entrevista

Bruce Shelley

Diseñador de Age of Empires

"Estamos trabajando en un engine 3D para juegos de estrategia."

Bruce Shelley, diseñador de Age of Empires, estuvo en Madrid hace unas semanas como parte de su gira europea para presentar Age of Empires II. La secuela tiene mucho mejor aspecto que el primer juego, y eso que éste era bueno. Shelley recordaba aún el concurso de escenarios de Age of Empires que Computer Gaming World convocó en su día, y también lo mucho que le gustó el que se envió al concurso internacional.

CGW: ¿Por qué Age of Empires consiguió imponerse entre tantos juegos de estrategia en tiempo real?
BS: Los 15 primeros minutos eran geniales, enganchaban. Cuando se conocía el juego, se descubrían algunos elementos que fueron decisivos en su éxito: los gráficos –todo muy visible y luminoso–, la temática histórica –que gustó mucho en Europa–, la equilibrada relación entre jugabilidad, gestión económica y profundidad de juego, múltiples condiciones de victoria, cada partida era diferente, y un diseño que lo hacía asequible para todos los jugadores.

CGW: ¿Qué diferencias habrá en Age of Empires II?
BS: Bueno, la primera es que estamos intentando mejorar todo lo que te he dicho antes. Además de eso, hemos implementado muchas cosas nuevas.

CGW: ¿Cuáles son las más destacables?
BS: Hemos llevado la época del juego a la Edad Media, en un punto donde se ha perdido la tecnología. Cada civilización tiene edificios específicos, y en ellos se pueden alojar unidades, lo que impide que el enemigo conozca realmente el ejército que tienes. Algunas unidades se pueden fortificar en estructuras y defenderlas, y hemos creado un sistema de mercado con el que puedes comprar y vender mercancías.

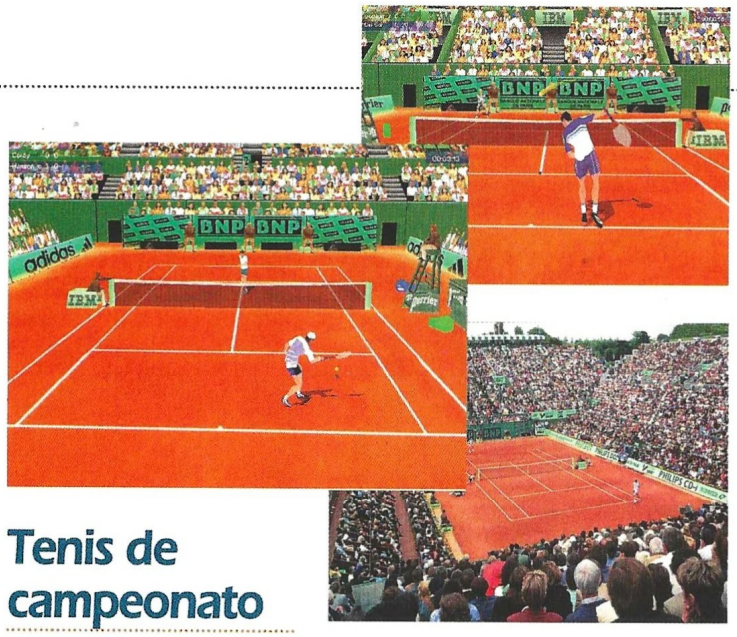
CGW: ¿Alguna novedad en cuanto a los recursos?
BS: Ninguna, hemos querido mantener los mismos que en AoE, aunque como te he dicho antes, se puede comerciar con ellos.

CGW: ¿El sistema de campañas será el mismo que en AoE?
BS: Básicamente sí, pero hemos introducido tres elementos nuevos. El primero son determinados puntos o eventos en los escenarios que activan ciertos sucesos, alteran objetos o los actualizan. El segundo es que hay diálogos con personajes, y el tercero es que se pueden tener aliados de la inteligencia artificial durante la campaña.

CGW: ¿El editor permitirá crear campañas además de misiones?
BS: Sí, y además hemos incluido un sencillo lenguaje de programación que permitirá al jugador controlar totalmente la inteligencia artificial, con unas 200 reglas específicas que se pueden combinar entre sí y con esos eventos que activan y desactivan elementos de juego.

CGW: ¿Habrá más unidades especiales como los sacerdotes?
BS: Cada civilización tendrá una unidad única. Respecto a los sacerdotes, ahora son monjes, y tienen diversas funciones además de la conversión. Sólo ellos pueden coger las reliquias, y si las llevan a un templo, obtienes oro a cambio. Las unidades que haya a su alrededor lucharán mejor, y hay una unidad defensiva contra ellos.

CGW: ¿Qué le parece la tendencia hacia las 3D en los juegos de estrategia en tiempo real?
BS: Nosotros seguiremos haciendo juegos de estrategia en tiempo real y 2D, aunque estamos trabajando en un engine 3D llamado BANG. Un entorno tridimensional te ofrece muchas más posibilidades que uno 2D, como aire, agua y libre cámara.

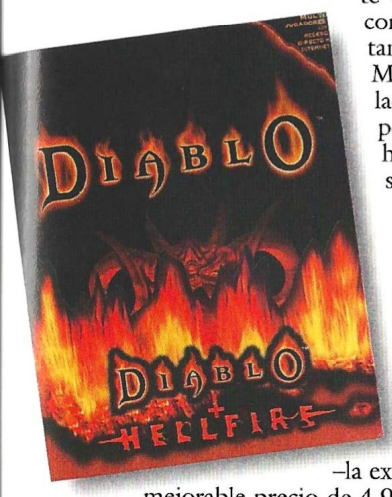


Tenis de campeonato

Friendware lanzará en breve, al precio de 2.995 pesetas, el juego Roland Garros 99, licencia oficial del famoso torneo de tenis. Los tenistas más famosos estarán en el juego, tanto como contrincantes como en la base de datos que incluye historiales y fotografías. Además, hay una enciclopedia con la historia del torneo desde 1.968 (primera edición) hasta 1.998. 16 pistas con todo tipo de superficies, 12 cámaras, repeticiones, y múltiples golpes (drives, reveses, voleas, dejadas, globos, bolas cortadas, mates y muchos más) son algunas de las características de este juego que simula un deporte algo escaso en el ordenador. La distribución se realizará, además de a través de grandes superficies y tiendas especializadas, en quioscos.

Nuevo estudio para Hasbro

Hasbro ha firmado un acuerdo de distribución con Wayward Design. Fundado a finales del 97 por Andrew Walrond y Dominic Robinson –ambos procedentes de Psygnosis–, este estudio decidió romper su acuerdo con Psygnosis a finales del 98, y por tanto, su primer juego, B-17: The Mighty Eighth –un prometedor simulador de vuelo– será comercializado por Hasbro. Wayward Design cuenta hoy con un equipo de más de 20 personas.



El pacto del diablo

Con un atractivo envoltorio, Havas Interactive España ha lanzado un paquete que reúne Diablo y Hellfire –la expansión oficial de Diablo– con el inmejorable precio de 4.975 pesetas. Si alguien se quedó con las ganas hace tiempo, o no tuvo acceso a la expansión en su día, ahora puede teñerlo todo junto mientras espera la aparición de Diablo II, que posiblemente esté listo para Navidad.

Por fin, ayuda telefónica

La empresa PRIX Informática, ubicada en El Escorial, ofrece a todos los usuarios españoles un servicio que muchos hubieran querido tener en más de una ocasión. Se trata de un soporte telefónico integral para cualquier problema que se produzca a nivel de software con el ordenador (programas que no funcionan o que no se saben utilizar bien, problemas con la configuración e instalación de juegos, pérdida de controladores, configuración de Windows, etc.) Evidentemente esto no es gratuito, pues al igual que en muchos otros países, esta ayuda se ofrece a través de un teléfono de pago cuyo coste máximo por minuto es de 142 pesetas. El número es 906 421 850, y funciona las 24 horas del día. Enhorabuena a PRIX Informática, esperamos que su iniciativa vaya viento en popa y que hagan muy bien su trabajo. Ya sólo falta algo similar para pistas y trucos de juegos.

Rampa de lanzamiento

Juego Compañía	Fecha de lanzamiento
Civilization II: Test of Time Hasbro	09/99
Final Fantasy VIII SquareSoft	03/00
Gunship III Microprose	11/99
NBA Drive 2000 Microsoft	10/99
NHL Hockey 99 EA Sports	11/99
Operational Art of War II Talonsoft	08/99
Shadowrun Assasin FASA	08/99
Team Fortress 2 Valve	09/99
SimMars Maxis	01/00
SimSafari Maxis	03/00

Teletipo

La distribuidora TopWare comercializará el juego de estrategia en tiempo real Knights & Merchants al fabuloso precio de 1.995 pesetas.

Havas Interactive acaba de lanzar una edición limitada del popular Warcraft II, totalmente en castellano, que incluye el Warcraft II original y la expansión oficial de Blizzard para este juego (Beyond the dark Portal).

El juego Shogun: Total War utilizará escenas de la película RAN, de Akira Kurosawa, como introducción del juego y para algunas secuencias intermedias. La animación de los ninja y shinobi se ha realizado capturando el movimiento real del campeón mundial de Kendo, Emmanuel Levi.

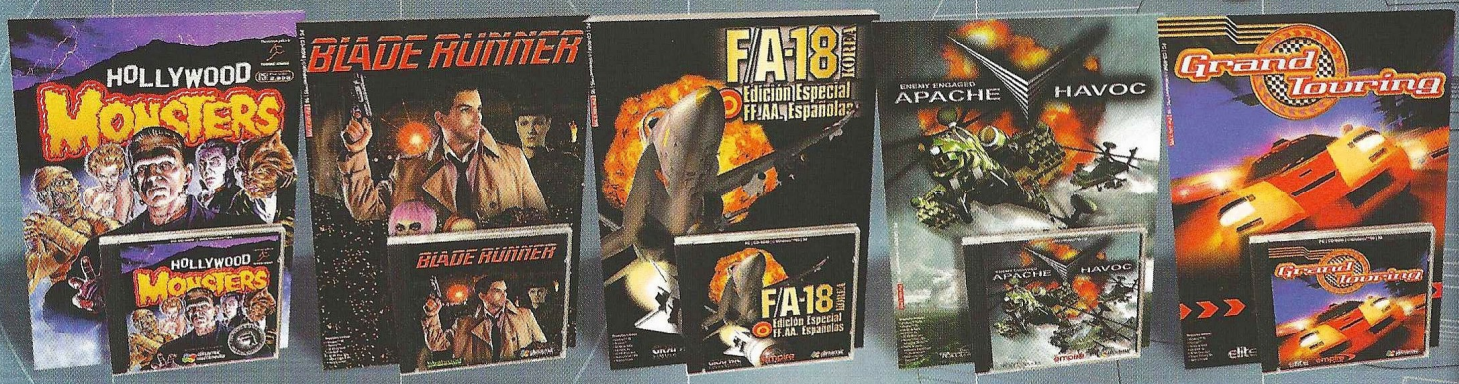
Sierra ha lanzado un servidor dedicado de Half-Life para Linux v. 1.0.0.9, que se puede descargar en la dirección www.won.net/gameroooms/action/half-life/ (el archivo es hlds_l.1009.tar.gz).

Guillemot Logística, empresa que prestará sus servicios de almacenaje y distribuciónen exclusiva a Ubi Soft Entertainment España S.A, ha abierto un nuevo almacén de 2.500 metros cuadrados en Caldes de Monbuí.

Activision ha cancelado el proyecto Beneath, una de las aventuras 3D en tercera persona que más prometía de cuantas estaban en desarrollo.

Este verano...

...investiga... ...o bajo...



...vuela alto...

PC | CD-ROM | Windows™95 | 98

4 PC | CD-ROM | Windows™95 | 98

PC | CD-ROM | Windows™95 | 98 | Manual de 252 Pags.

PC | CD-ROM | Windows™95 | 98 | Manual de 161 Pags.

PC | CD-ROM | Windows™95 | 98

www.dinamic.net

LOS PRODUCTOS DINAMIC SE VENDEN EN QUIOSCOS, GRANDES ALMACENES Y TIENDAS DE INFORMÁT

...o al futuro...

...viaja al pasado...

...gana la liga...

PC | CD-ROM | Windows™95 | '98

PC | CD-ROM | Windows™95 | '98

PC | CD-ROM | Windows™95 | '98

PC | CD-ROM | Windows™95 | '98

3dfx opcional

PC | CD-ROM | Windows™95 | '98

3dfx opcional

...y no pagues más de 2.995 Ptas.

dinamic MULTIMEDIA

Hasta donde llegue tu **imaginación**

Soy Eduardo y tengo un problema con el sonido en juegos como Commandos y Starcraft. Se oyen a trozos. Tengo una Soundblaster 16 y no sé cómo arreglarlo. Tampoco puedo jugar a máxima resolución, sólo a 640x480. ¿Cómo puedo aumentarla?

Eduardo Sancho, Madrid

Respecto del sonido que oyes a trozos, lo más probable es que necesites actualizar los drivers. Es un problema de configuración al que también afecta el hecho de que poseas una tarjeta de sonido anticuada. Por otra parte, sólo obtendrás una resolución mayor que 640x480 con una tarjeta gráfica más avanzada.

Hola, soy un aficionado a las aventuras gráficas. Estoy en un almacén en Phantasmagoria 2. ¿Cómo abro la puerta de detrás de las cajas? ¿Cuál es la segunda clave del ordenador? ¿La dificultad del juego aumenta más adelante? ¿Cómo se abre la puerta de cristal de la empresa?

Asier Jiménez, Bergara (Guipúzcoa)

La llave para abrir la puerta que está detrás de las cajas, se encuentra en el cajón del escritorio en la oficina de Warner, al cual debes llamar desde el cubículo de Toma la extensión 6996.

Para acceder al ordenador de Curtis debes pulsar VENIMEN_SAGAWA. Aparece un puzzle y debes formar la palabra RATBOY pulsando las teclas. La puerta de cristal de la empresa se abre aumentando el nivel de seguridad de Curtis hasta 3 desde el ordenador de Warner conectándote como Paul Warner con la clave CARPE DIEM y accediendo a SECURECOM.

Soy un recién llegado a los juegos para PC. Estoy desesperado con Nightlong. No encuentro la solución a la combinación de los símbolos existentes en las tres ruedas de la base de la esfinge en el zoo.

José Cabré, Barcelona

Ve al andén y alcanza la cadena con la barra imantada. Entra por la puerta de mantenimiento y pon aceite en el cerrojo de la puerta siguiente. Ve por el pasadizo y usa la llave que encontraste en uno de los armarios de mantenimiento con esa misma puerta. Entrarás en la biblioteca del zoo. Busca un libro de mitología egipcia. Si lees con atención, descubrirás que la combinación que te daba la esfinge al hablarte era: arriba Ra, a la derecha Horus y a la izquierda el Escarabajo Sagrado. Así formarás el triángulo en las ruedas dentadas de la esfinge.

Estimados amigos. Estoy bloqueado en Toonstruck frente a una puerta que es la cara de un payaso. ¿Cuál es la combinación para pasar?

Anchina - Cabezo de Torres (Murcia)
***Andrés Hernández** – Correo electrónico*

En el Acto II, tras trepar por el conducto de aire con el disfraz de mosca, taponar el lavabo y llenar la regadera de agua, debes jugar con la cabeza de l payaso en el primer piso. El juego es como un Don Simón: repitiendo los movimientos del payaso, la puerta de la cabeza del payaso grande se abrirá.

Estimados amigos de CGW: necesito trucos para The Need for Speed III.

Javier Giner, Correo electrónico

Para The Need For Speed III, teclea en el menú principal: MERC para acceder al Mercedes CLK-GTR; teclea JAG para el Jaguar XJR-15; teclea ELNINO para acceder a Elniño; teclea GOFAST para multiplicar la velocidad de tu coche sólo en la modalidad de un jugador y carrera simple.

Amigos de CGW. Estoy trabajando en el día 9 de Gabriel Knight. Meto la llave en la baldosa, se levantan las momias y me comen porque las enredaderas no sirven para nada. ¿Qué hago?

Silvia Muntane, El Prat de Llobregat (Barna)

Para huir de las momias debes escapar por la puerta de arriba hacia la sala 7 y desde esta a la seis. Ahí es donde debes ayudarte de las enredaderas para sortear las momias. No obstante, existe otra posibilidad que se da en ordenadores un poco lentos como los 486. ¿Porqué? Los pasos a seguir para escapar de las momias deben ejecutarse de forma rápida, y en ordenadores lentos, hemos observado que esta fase en concreto se ralentiza demasiado y no puedes huir de las momias para llegar a las enredaderas y colgarte de ellas. ¿La solución? Grabar una partida jugada en un ordenador rápido y luego volcarla al tuyo para poder continuar el juego.

Amigos de CGW, necesito saber algunos trucos de Age of Empires.

Alexis, Correo electrónico

Para Age of Empires, teclea los códigos en el cuadro de conversación (chat): *Diediedie* mueren todas las unidades, *reveal map* revela el mapa en su totalidad, *pepperoni pizza* 1000 de comida, *coinage* 1000 de oro, *woodstock* 1000 de madera, *quarry* 1000 de piedra, *no fog* elimina la neblina de guerra, *medusa* los aldeanos se convierten en medusas que pasan a ser jinetes negros y luego catapultas pesadas, *gaia* controlarás los animales, *flying dutchman* cambia los destructores por hombre voladores, *steroids* mejora las unidades, *home run* ganas, *kill#* para derrotar al jugador que está en la posición #, *bigdady* te proporciona una unidad dentro de un coche con lanzacohetes.

Estimados amigos: quisiera trucos para The Chosen, Anno 1602, Tribal Rage y F/A 18 Korea. Gracias.

Juan José Alberola, Xativa (Valencia)

The Chosen: pulsa "T" cuando estés jugando y escribe estos códigos. MP-

GOD para modo Dios, MPKFA todas las armas, MPAMMO munición máxima, MPKILLEMALL mata todos los monstruos. Anno 1602: si quieres acceder a todas las misiones edita el archivo game.dat con el bloc de notas de Windows 95/98. Encontrarás una cadena similar a ésta: Volume –750, 0, -5??. El 750 puede ser otro número, y el ?? dos cifras cualesquiera. Sustituye las dos interrogaciones por 8 y 0 de tal forma que la cadena quede así –750, 0, -580. Guarda el archivo sin hacer más modificaciones ni alterar el formato y arranca el juego. Tribal Rage: Pulsa simultáneamente Shift y Ctrl. Manteniéndolas pulsa V para vencer y Z para añadir 1.000 créditos. No disponemos de trucos para F/A 18 Korea.

Necesitamos ayuda en tres juegos: no sabemos qué hacer con la colilla, el spray del Dr. Bacterio y dos cuadernillos en El Sulfato Atómico antes de entrar en el palacio de Bruteztrausen. ¿Cuál es la combinación correcta de las piezas del tótem en el Polo Norte en Ace Ventura? ¿Cómo entrar en el castillo de Drácula en Transilvania en el juego Hollywood Monsters?

Elisabeth Lapasset y Gerard Vilá
Palau de Plegamans – Granollers

Haced que Mortadelo hable con el guardia para que luego le insulte, al igual que a Bruteztrausen (¡Herunter Bruteztrausen!) en El Sulfato Atómico. Para construir el tótem en Ace Ventura, deberéis coger primero la pieza que se parece a una falda de colores, luego la que tiene algo semejante a un ombligo, después el pecho, a continuación el cuello, que es la pieza más estrecha, la boca con dos dientes y luego la cara, con la piel azul. Para entrar en el castillo de Drácula en Hollywood Monsters debéis ir a Suiza, coger un salero de una cabaña, entre otras cosas. A cambio del salero, en la mansión Hannover, Junior entregará un quebrantahuesos a Ron. Hay que usarlo para abrir un hueco en la reja que impide el paso por el subterráneo del foso del castillo.

Tengo el juego Ark of Time y no soy capaz de encontrar la ganzúa en él. Me gustaría que me dijesen dónde puedo hallarla.

D. Palacios, *Correo electrónico*

En la aldea tuareg, entra en la tienda y mira todo lo que puedas. Agota la conversación con la mujer y ella te dará comida para el prisionero. Dale la comida al prisionero y habla con él todo lo que puedas. Él sacará una ganzúa que se halla en el interior del pan.

Amigos de CGW. Soy un lector que quisiera comprar una grabadora de CD que valga para los dos ordenadores que tengo, si es que eso es posible. Uno es un Power Macintosh 4400, 200 MHz, 2 Gb, 64 de RAM y el otro un Pentium II a 350 MHz.

Pedro López, *Castellón*

No comprendemos muy bien cual es tu problema, pero podemos asegurarte que ambas máquinas pueden leer los CD's que grabes con cualquier grabadora, lo que no va a ocurrir es que todo el software de uno te sirva para el otro. Por ejemplo, los programas exclusivos para Mac seguirán siéndolo.

Amigos de CGW, hace un tiempo me comentaron que había trucos para obtener ventajas en algunos juegos, sin que ello afectase al desarrollo normal de las partidas. ¿Existen para The Curse of Monkey Island? ¿Para qué sirve la nube que se encuentra en lo alto de la isla Skull?

Joan Morales, *Xirivella (Valencia)*

Efectivamente, existen trucos para los juegos, como bien te han informado. Lo que ocurre es que no tienen mucho que ver con las aventuras gráficas, dado que habitualmente suelen servir para obtener más vidas, armas ilimitadas, acceder a niveles ocultos y cosas así en juego sobre todo de acción. También existen para juegos de estrategia, deportes o simuladores. En cuanto al juego por el cual nos preguntas, no conocemos ningún truco aplicable. No encontramos utilidad alguna a la nube por la que preguntas.

Estimados amigos, necesito consejos sobre Constructor.

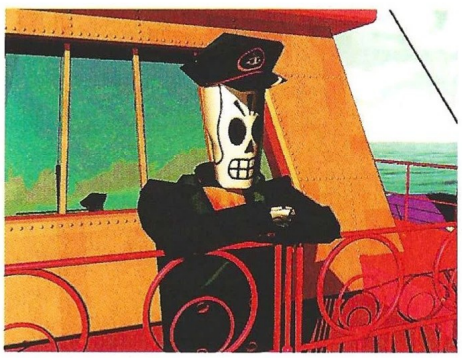
Jcaba, *Correo electrónico*

Son para la versión de DOS. Ve a la pantalla de un jugador o juego en red. Teclea la palabras siguientes para acceder a sus trucos correspondientes. Si lo haces bien, sonará un pitido. En el juego, pulsa "C" y aparecerá "+" junto al día. *Gangster822* convierte obreros en gangsters, *loans039* puedes coger tanto dinero como quieras del banco, *estates131* te permite comprar cualquier parcela.

Estoy encallado en Grim Fandango. Necesito unos huevos y no sé dónde se encuentran.

Joan Aulestia

En la parte superior de la cornisa en donde se encuentran las corbatas, dentro de unos respiraderos que parecen periscopios se encuentra el nido de las palomas. Como no te dejarán acércate a los huevos, busca otro respiradero, pon un globo inflado dentro y luego migas de pan. Cuando vayan a comerlas, picotearán el globo, que explotará, asustando a las palomas. Solo entonces podrás conseguir los huevos.



Podéis enviar vuestras cartas a las siguientes direcciones:

Computer Gaming World, Interfaz. América Ibérica. C/ Miguel Yuste, 26. 28037 Madrid

E-mail: cgw@zdnet-es.com

Hard-ware

Hardware en el E3

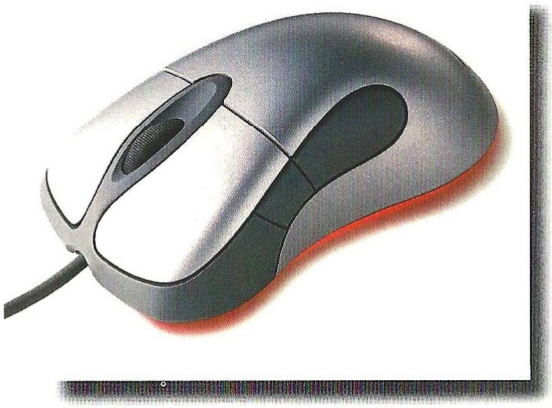
Algo nuevo, algo viejo y algo usado

Además de desarrolladores, editores y distribuidores de juegos, el E3 también reunió a una considerable cantidad de grandes y pequeñas empresas que dedican sus esfuerzos a mejorar de alguna forma la experiencia de jugar, bien con sistemas gráficos y de sonido, bien con sistemas de control.

Este mes hemos querido hacernos eco de las presentaciones y noticias que se produjeron en la feria en cuanto a hardware y periféricos, en lugar de analizar varios productos –a ello volveremos el mes que viene–. Las únicas novedades que se presentaron, fueron en sistemas de control, aunque también hubo algún que otro anuncio importante en hardware.

Galería de periféricos

En cuestión de periféricos, esencialmente sistemas de control como volantes, pads, joysticks y ratones, destacaron CH Products, Guillemot, Logitech, Microsoft, Saitek y Thrustmaster. En cuestión de ratones, llamó mucho la



atención el IntelliMouse Explorer de Microsoft, que elimina la dichosa bola y utiliza en su lugar un sensor digital y un procesador de señal digital (DSP), capaz de capturar instantáneas de la superficie de trabajo a una velocidad de 1.500 imágenes por segundo. El procesador convierte los cambios entre las imágenes en movimientos en la pantalla. Con esta técnica, el movimiento del cursor es preciso a la perfección.

Saitek presentó un sistema de control dual, con un ratón que ofrece dos botones, una rueda para el movimiento, y un "sombrero" programable para las vistas, y un pad de siete botones que también incluye una rueda de desplazamiento, todo ello también programable. Por otro lado, Logitech presentó un pad que utiliza una tecnología muy similar a la del FreeStyle de Microsoft, pero que consigue un funcionamiento más preciso.

Guillemot anunció nuevos diseños para el Race Leader 3D y su volante con tecnología Force Feedback, mientras que CH Products y Thrustmaster presentaron varios modelos de joystick para los especialistas en simuladores de vuelo que causaron bastante sensación. Resaltar por último, que Microsoft tuvo funcionando todos los dispositivos presentados en el Gamestock de este año, entre los que destacó el Zulu de Microsoft, que ya tiene nombre oficial: Microsoft SideWinder Dual Strike. El lado izquierdo de este pad permite mover al personaje de un juego en cualquier dirección, y el derecho girar a derecha o izquierda y mirar arriba y abajo. Es ligero y funciona muy bien. Probado con Half-Life, este pad demostró valerse por sí solo para controlar el juego, sin necesidad de emplear las teclas. Una vez más, Microsoft ha conseguido una nueva tecnología.

Galería de hardware

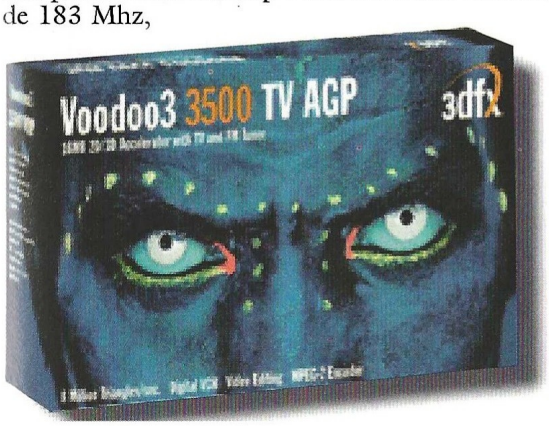
Todos los grandes de las tarjetas gráficas y sistemas de sonido –altavoces y tarjetas– estaban allí: 3Dfx, Creative Labs, Diamond, Guillemot y Matrox, entre otros. Nadie presentó nada nuevo, pues los senderos del hardware discurren de forma muy diferente a los del software. Voodoo 3, las tarjetas gráficas basadas en el chip Nvidia de Creative y Guillemot, y los modelos de Matrox ya eran de sobra conocidos por todos. También las tarjetas de sonido eran las mismas que ya hemos tratado en esta sección en los últimos meses. Cada uno mostraba en sus ordenadores el aspecto que presentarán los futuros juegos con su tecnología, y lo cierto es que todo estaba muy bien.

Sin embargo Creative Labs dio el campanazo el jueves, anunciando una nueva tecnología que de momento tiene el nombre de Unified, desarrollada especialmente para todos aquellos que tienen tarjetas 3Dfx. Según Creative, muchos jugadores quieren cambiar de tarjeta gráfica pero no quieren dejar de utilizar juegos que sólo funcionan con 3Dfx, así que han desarrollado una nueva tarjeta con el chip Nvidia capaz de enmascararse ante el chip 3Dfx, de forma que los juegos antiguos fun-

cionan igualmente, mientras que los nuevos obtienen el máximo partido de la nueva tarjeta.

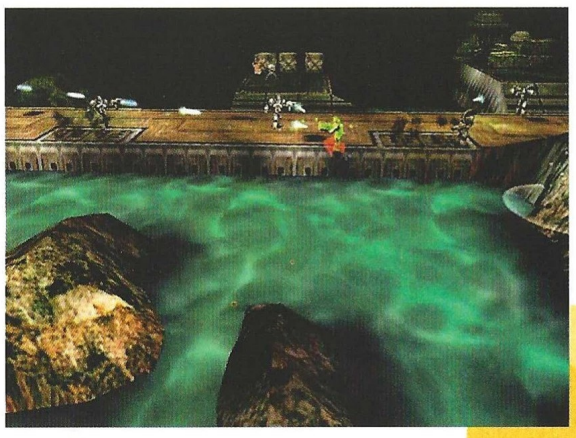
Esto no gustó demasiado a 3Dfx, aunque para ellos en un simple síntoma del miedo que tiene Creative ante los nuevos chips Voodoo 3 y su comercialización propia sin licenciarlo a nadie. La competencia entre los chips 3Dfx y Nvidia es brutal, pero con la reciente adquisición de una compañía fabricante de tarjetas, 3Dfx distribuye desde hace unos meses sus propias tarjetas. Un responsable de la compañía dijo a Computer Gaming World que ahora el usuario se encontraría más protegido y obtendría un soporte mejor, pues a partir de ahora habrá un único controlador estándar para las tarjetas, y no varios según el fabricante. "El ofrecer un soporte impecable es la primera prioridad de 3Dfx", afirmó Marianne Herber, director de marketing para Europa de STB –el fabricante adquirido por 3Dfx–.

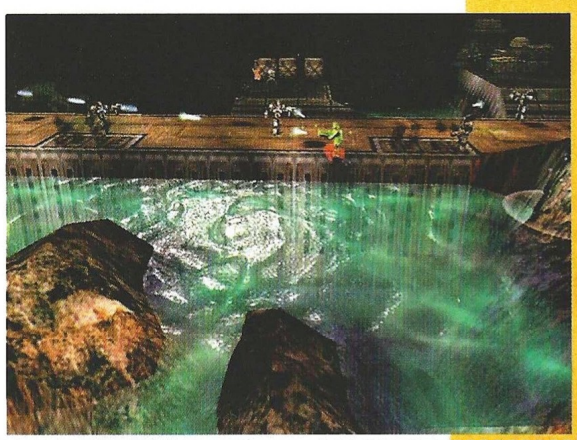
Pero 3Dfx se centró sobre todo en la constante demostración de la Voodoo3 3500 TV, una tarjeta que además de ofrecer las máximas prestaciones del chip Voodoo3 a una velocidad de 183 Mhz,



aumentando el rendimiento 2D y 3D de cualquier juego y aplicación, incluye un sintonizador de televisión y la capacidad de grabar vídeo y sonido en tiempo real con el formato PEG 2. Por añadidura, también es posible reproducir DVD con ella, ya sea mediante software o con una tarjeta secundaria. Con esta tarjeta, 3Dfx se sitúa un paso por delante de sus competidores, y lo demostraban en una pantalla bien grande para que todo el mundo pudiera comprobar la fabulosa calidad de la imagen.

Y en su modesta presencia frente a los dos monstruos de las tarjetas aceleradoras, Matox también enseñó algo nuevo, las tarjetas Millenium G400 Series, las primeras y únicas del mercado en soportar una tecnología llamada Environment-Mapped Bump Mapping –que incluye DirectX 6– y que ofrece un realismo visual simplemente alucinante. La superficie rugosa de un ladrillo en un muro, los rayones en un coche de carreras o un tanque, el movimiento del agua, oleadas de calor procedentes del asfalto caliente, y turbulencias en el aire para un simulador de vuelo, son sólo algunas de las cosas que esta tecnología realiza con facilidad en un juego. Según Matrox, muchas tarjetas afirman contemplar el bump mapping real, pero lo cierto es que sólo es un "multi-pass alpha embossing", que no suele dar el pego. El problema es que el usuario no ha visto nunca la diferencia, y por eso, hemos querido incluir dos pantallas del juego Expendable. En una de ellas usa una Matrox G400 Series, y en la otra una tarjeta aceleradora 3D de otra marca. Sobran palabras.





¡YA TE LO ADVERTIMOS!

...que FAMILYPC te gustará mucho más, y este mes te volverá a sorprender con lo más nuevo y lo más divertido de la informática

CD-ROM GRATIS

- ALKONA: UN COMPLETO DICCIONARIO PROFESIONAL ILUSTRADO DE LA LENGUA ESPAÑOLA
- PINBALL MANÍA: JUEGO COMPLETO CON 4 ESCENARIOS DISTINTOS
- SELECCIÓN DE PROGRAMAS ZDNET
- LA GUÍA DE COMPRAS MÁS COMPLETA DEL MERCADO
- DEMOS
- ÍNDICE DE LA REVISTA

...Y ADEMÁS CONSIGUE MÁS REGALOS

Juega con el programa PINBALL MANÍA, que este mes te regalamos, y consigue gratuitamente otro extraordinario CD-ROM (programa completo). Y además, podrás ganar joysticks, tarjetas de sonido y un premio en metálico.

FamilyPC

LA INFORMÁTICA PARA TODOS

Visita Nuestra Web: www.zdnet-es.com

YA A LA VENTA POR SÓLO 495 PTS.

IMAGEN LIMITE

Zona Alfa

En esta sección podréis encontrar amplia información de productos que están todavía en plena fase de desarrollo, y que aún tardarán algún tiempo en llegar hasta las pantallas de nuestros ordenadores.

Age of Wonders

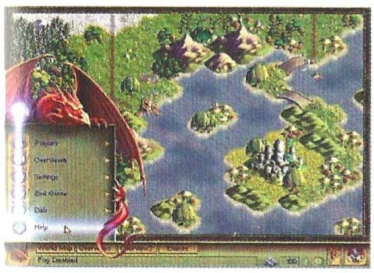
Guerras fantásticas

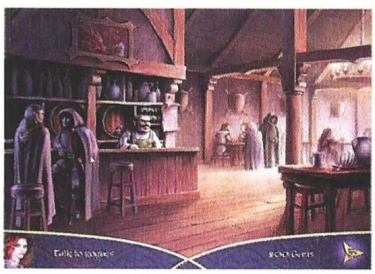
Es un nuevo universo, nuevas razas, un planteamiento algo diferente, pero la esencia básica del juego de New World Computing está ahí. En Age of Wonders, la magia y la tecnología primitiva coexisten, y cientos de seres pululan por el mundo en busca de fortunas de diversa índole. Aquí no se dirige a un solo héroe o un pequeño grupo: se controlarán cientos de unidades, héroes, objetos y hechizos para ganar una guerra ambientada en un universo fantástico que tiene todos los elementos habituales.

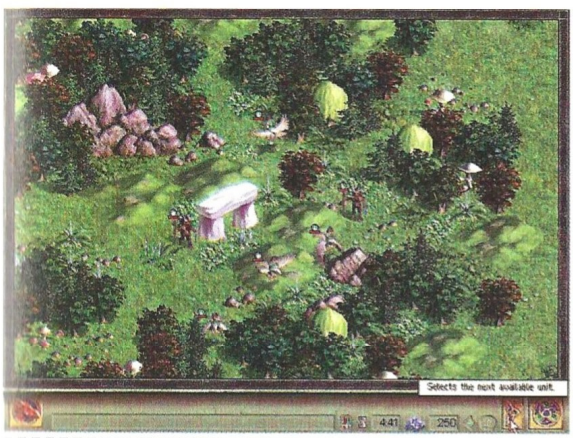
Doce razas lucharán por el poder: elfos, enanos, halflings, hombres altos, humanos, azracs, frostlings, hombres lagarto, orcos, goblins, elfos oscuros y muertos vivientes. Cada una de ellas posee uno de los tres alineamientos típicos (malo, bueno, neutral), y por supuesto un aspecto, estructuras y unidades propias. Las relaciones entre ellas son diferentes según quién trate con quién, y sus características marcarán la forma de jugar.

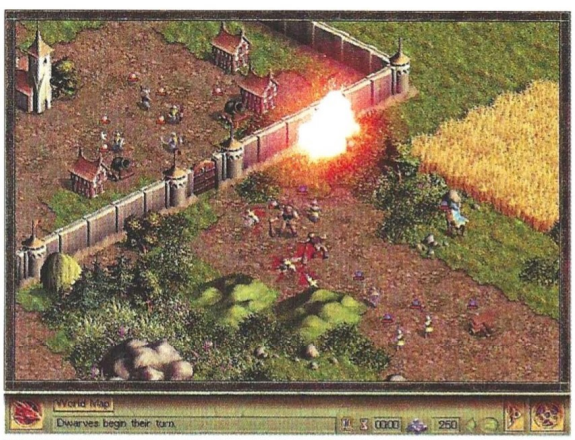
Age of Wonders es un juego de estrategia, conquista y rol por turnos con una sólida historia. Este título se centra principalmente en la estrategia global, dejando de lado la microgestión repetitiva de la mayoría de los juegos. El principal elemento de AoW serán las batallas, con numerosas opciones tácticas y estratégicas a disposición del jugador, un terreno que influirá en el desenlace, y decenas de habilidades que aprovechar como ventaja.

Visto el éxito de la serie Heroes of Might & Magic, los señores de Kolbitar y Epic MegaGames han decidido que ellos también quieren un trozo del pastel, y lo intentarán con este prometedor título.









Age of Wonders

Editor: Kolbitar/Epic MegaGames
Fecha de lanzamiento: Noviembre '99

EL MEJOR JUEGO DE TENIS PARA TU PC

ANUNCIADO EN LA RADIO
POR ANDRES GIMENO

2.995 ptas.

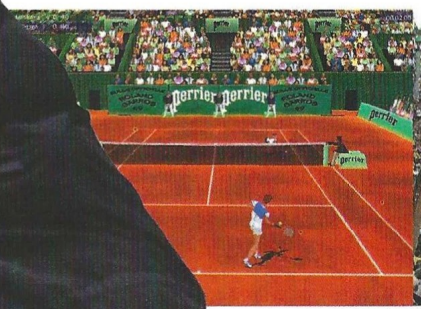
Disponible en quioscos, grandes superficies, hipermercados y en las mejores tiendas de informática

ROLAND GARROS
PARIS

ROLAND GARROS

PARIS

1999



50 jugadores, 16 pistas con todo tipo de superficies, 12 cámaras y ángulos de vista, repeticiones, enciclopedia, todo tipo de golpes, diferentes torneos en todo el mundo.

Producto en castellano

IBM
PARTENAIRE OFFICIEL

runn software

Friendware

www.friendware-europe.com

CARAPACE

Distribuye:
Friendware
Francisco Remiro, 2, edificio A
28028 Madrid
Tel. 91 724 28 80 - Fax 91 725 90 81

Zona Beta

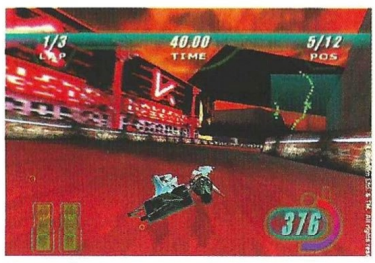
En esta sección encontrarás toda la información que necesitas acerca de los juegos que saldrán al mercado en los próximos meses. A diferencia de la Zona Alfa, en la Zona Beta los juegos incluidos están prácticamente acabados y su lanzamiento, a falta de pequeños retoques, es inminente.

Racer

Para fundir los plomos

Los Podracer son unas máquinas de competición a gran velocidad compuestas por dos gigantescos motores unidos a una minúscula cápsula en la que va el piloto. Protagonizan una secuencia alucinante en la nueva película de George Lucas, y son también protagonistas de Racer, una furiosa competición en 3D que recorre unos circuitos de la mejor calidad posible.

El jugador podrá actualizar su vehículo con diferentes sistemas, a medida que vaya ganando carreras, y también podrá hacerlo con deshechos de desguace –nunca demasiado fiables– en caso de necesidad. Sólo 6 de estos vehículos estarán disponibles al principio del juego, pero se podrá tener acceso a más hasta un total de 20, dependiendo de los resultados de cada escenario. Para ganar, hay que hacer trampas, porque los campeones también las hacen: correr, corren, pero también utilizan las más sucias tretas para eliminar a la competencia.

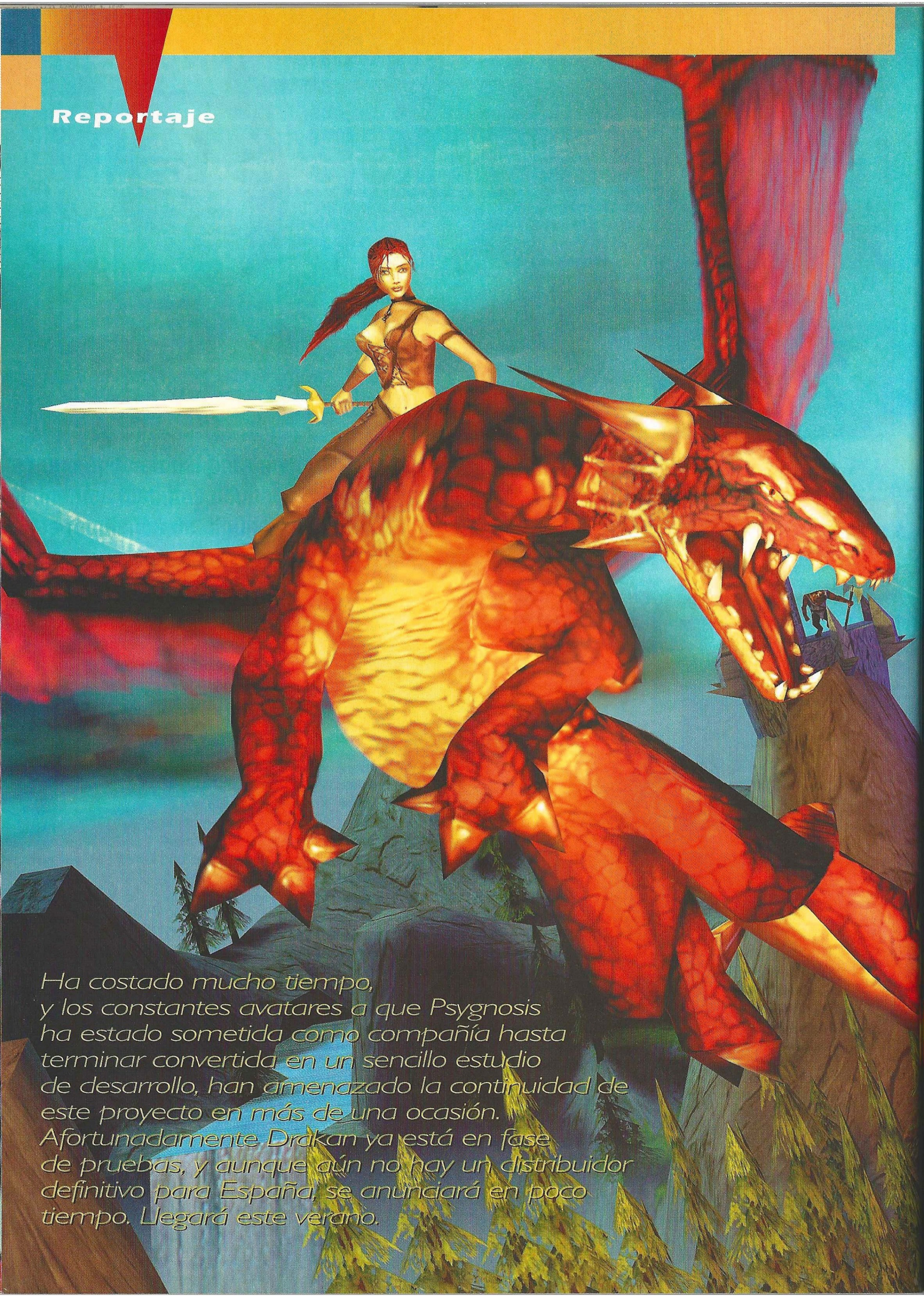


La opción multijugador permitirá emplear los vehículos ganados en competición, lo que en cierta manera creará un efecto psicológico en los oponentes. Racer no debería tardar en llegar a España, aunque si pretenden hacer lo mismo que en Estados Unidos –lanzarlo al mismo tiempo que la película–, habrá que esperar hasta el 20 de agosto.

Los quince minutos más trepidantes de La Amenaza Fantasma se han convertido en juego, como ya te contamos en el reportaje especial del número de abril. Racer ya ha salido en Estados Unidos, y pronto llegará a España.

Racer

Editor: LucasArts
Distribuidor: Electronic Arts



Ha costado mucho tiempo, y los constantes avatares a que Psygnosis ha estado sometida como compañía hasta terminar convertida en un sencillo estudio de desarrollo, han amenazado la continuidad de este proyecto en más de una ocasión. Afortunadamente Drakan ya está en fase de pruebas, y aunque aún no hay un distribuidor definitivo para España, se anunciará en poco tiempo. Llegará este verano.

Corazón de dragón, alma de mujer

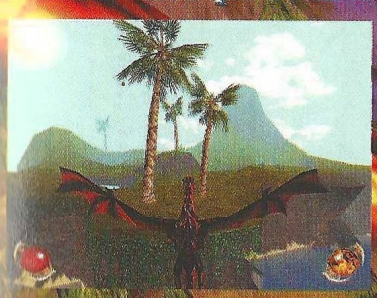
Drakan: Order of the Flame

Hace mucho tiempo que Drakan se viene mostrando en las distintas ferias que reúnen a la industria de los juegos un par de veces al año, y parecía destinado a no terminarse nunca. Superando todos los obstáculos que ha tenido en su camino, este juego cumplirá todas las promesas realizadas.

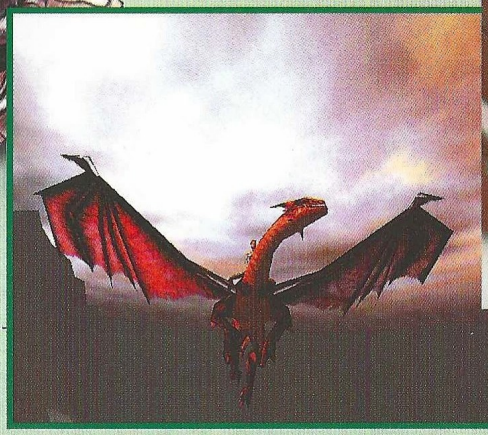
Numerosas guerras entre la Orden de la Llama y la Unión Oscura se han librado sobre la faz de Drakan. Una y otra vez, el reino se ha reconstruido sobre sus propias cenizas, albergando siempre la esperanza de obtener la paz de forma permanente. La última gran batalla costó la vida de Heron, un valeroso caballero que a lomos de su dragón Arokh, desterró al malvado Narvros a través de una grieta temporal. Arokh, agotado por el esfuerzo de la batalla y sumido en el dolor por la pérdida de su camarada, se retiró a dormir un profundo sueño a su caverna.

Cientos de años más tarde, desaparecida la Orden de la Llama y en medio del caos, una joven llamada Rynn acompaña a su hermano pequeño hacia la aldea donde viven cuando ambos son sorprendidos a traición por un grupo de Wartoks. Aunque ella se defiende valientemente, la superioridad numérica es demasiada y acaba inconsciente en el suelo. Al despertar, su hermano ha desaparecido. La aldea está arrasada, y los sucios Wartoks y otras criaturas infestan el bosque con su pestilencia.

Tras recorrer varios edificios que aún quedan en pie, Rynn descubre un libro y lo lléva al templo. Un pasaje secreto se abre, una historia le es revelada. Poco después, y superando numerosos peligros

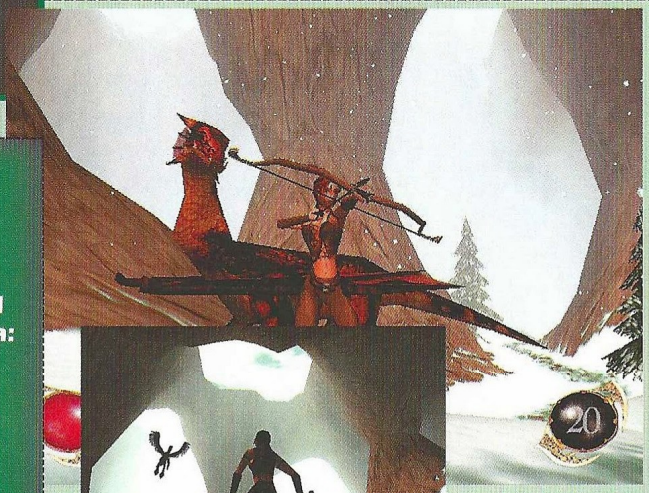


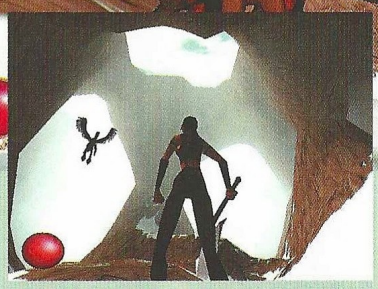
DRAKAN

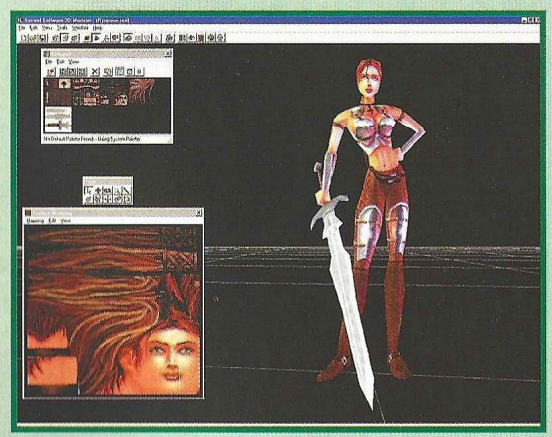


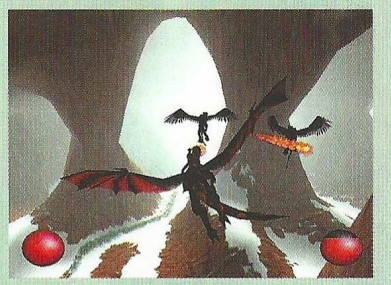
Arokh el dragón

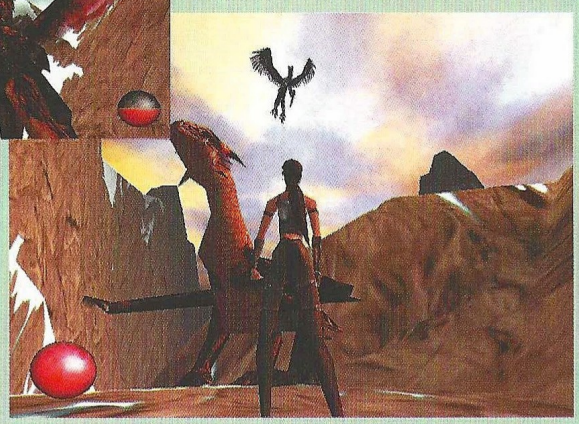
Arokh es una leyenda viva, un antiguo dragón rojo que sirvió en ejércitos desaparecidos hace siglos. Mientras el mundo cambiaba y crecia, él dormia el sueño del guerrero. Cuando llega la hora y la necesidad de héroes vuelve a surgir, su descanso termina. Al unirse a Rynn no ha hecho un pacto cualquiera: su propia alma está ligada a la de la guerrera. Oculta su gran sabiduría e inteligencia tras ingeniosos y a veces irónicos comentarios. Conoce muy bien la fuerza que amenaza al mundo una vez más. Con cada enemigo que derrota, sus energías se renuevan.











Polígonos con piel

Los modelos 3D de Arokh y Rynn son muy complejos, y están articulados en numerosos puntos para dar un mayor realismo a su animación. En el caso de ella no se nota demasiado –más que nada lo acostumbrado que está uno a ver juegos en tercera persona–, pero el vuelo del dragón es increible. Sobre estos esqueletos 3D se montan las texturas de piel de los personajes –una sola pieza gráfica que envuelve el modelo–, que no poseen mayor detalle por el gran volumen de información que se maneja en pantalla, entre criaturas y escenario.

y trampas, llega a la tumba de Heron, donde consigue el Cristal de Arokh. Con él en su poder, va en busca de la guarida del dragón, lo despierta, y hace un juramento que los vincula a ambos. La Orden de la Llama ha renacido. Rynn cree que lo único que va a hacer es rescatar a su hermano, pero lo cierto es que la guerra ha vuelto a empezar: una mujer y un dragón contra las hordas del Mal.

Fantasía hecha realidad

Esto no es más que el comienzo del juego, parte de lo que se puede ver en pantalla al empezar a jugar. Hay mucha más historia anterior explicada en la introducción, y desde luego muchos más acontecimientos posteriores que se van desvelando poco a poco, a medida que avanza el juego y se encuentran personajes, lugares y objetos.

Es Drakan: Order of the Flame, un juego de acción y aventuras en 3D y tercera persona muy poco habitual en su concepción y diseño. Su protagonista, Rynn, va a pie o sobre Arokh, su dragón. Ambas situaciones marcan dos formas de juego bien diferentes. La heroína puede realizar los movimientos habituales en los títulos del género (saltar, agacharse, pasos laterales, manipular objetos y elementos del escenario, atacar, defenderse, y algunos movimientos especiales en combate cuerpo a cuerpo). A lomos de Arokh, dirige el vuelo del reptil, y utiliza el aliento de dragón –en las diferentes variedades que se obtienen durante el juego– como arma.

Por tanto, además del sistema 3D en tercera persona convencional, hay también un simulador de vuelo y combate de dragón –si es que tal cosa existe, pero de alguna manera hay que llamarlo–, que se controla de una forma muy sencilla. Y lo mejor de todo es que se alterna entre ambos modos a voluntad una vez encontrado Arokh, aunque es imposible acceder a determinadas zonas con él y sólo Rynn podrá adentrarse en ellas.

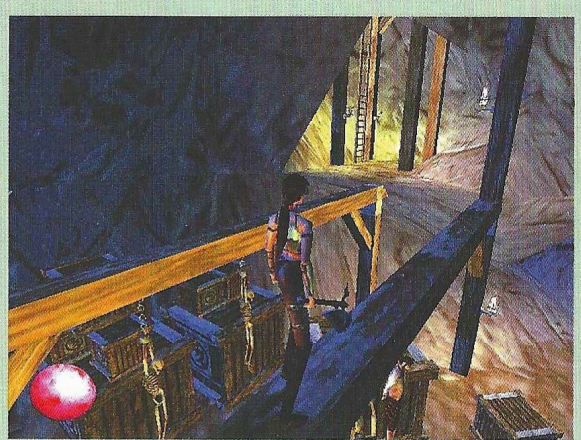
Cielo y tierra

Los escenarios tienen múltiples niveles, ya que en su mayoría sirven tanto para Rynn como para Arokh, lo que significa que han de contar con grandes espacios abiertos para el vuelo del dragón. Un engine 3D totalmente nuevo ha permitido crear estos fabulosos paisajes de horizontes lejanos, cordilleras montañosas tan altas que ni un dragón podría sobrevolarlas, profundos valles surcados por ríos que se forman con la caída de elevadas cataratas procedentes del deshielo, minas de preciosos cristales multicolor... Todo lo más realista y detallado posible. La interacción con este entorno tiene ciertas limitaciones, pero existe. Arokh, por ejemplo, puede prender fuego a árboles, y Rynn empujar grandes rocas para lanzarlas por una pendiente sobre sus enemigos.

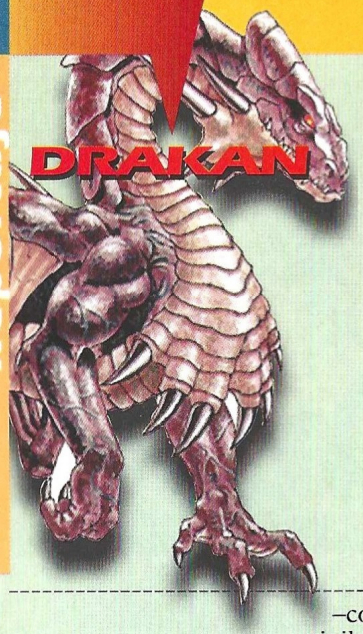
Evidentemente, para que todo este mundo artificial tenga cierta credibilidad, hay que insuflarle vida de alguna manera. El equipo de diseño lo ha conseguido a través de numerosos y variados detalles, siendo el más obvio los personajes y criaturas que pueblan Drakan realizando las más diversas tareas cotidianas

Rynn

El corazón de Rynn es el de un guerrero. Su motor es rescatar a su hermano de las garras de sus secuestradores, y no descansará hasta que esté a salvo. No importa qué obstáculos tenga que superar, nada es demasiado difícil cuando se trata de su familia. Rynn recuperará la Orden de la Llama en el mundo de Drakan, vinculándose con Arokh hasta la muerte, dando así el primer paso para establecer de nuevo la hermandad entre humanos y dragones. Tiene ingenio y una gran habilidad para el combate, y su complexión atlética le permite aprovechar su velocidad y agilidad para encargarse de sus lentos y pesados enemigos. Usará armas y algo de magia para lograr su objetivo. Por supuesto, como viene siendo habitual en estos tiempos, también hay una impresionante modelo de carne y hueso que encarna a Rynn en presentaciones y objetos creados alrededor del juego –como pósters–. Desde luego, poco tiene que envidiarle a Lara Croft.



DRAKAN



A lomos de Arokh, dirige el vuelo del reptil, y utiliza el aliento del dragón como arma

–como patrullas, vigilancias o transportes–. Pero no sólo eso, también hay sonidos medioambientales como el canto de los pájaros, y efectos climatológicos como lluvia y nieve.

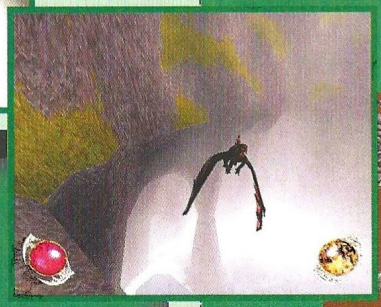
El hecho de que se pueda volar, exige de los escenarios mucha mayor solidez que en otros juegos,

Bestiario

Los Wartoks son los soldados rasos del ejército que Arokh y Rynn tendrán que derrotar. Son unos monstruos corpulentos cuya cabeza de jabalí presenta unos peligrosos colmillos. Se organizan en tribus, aunque a menudo el jefe de las mismas es un monstruo de otra raza. Suelen utilizar grandes garrotes y espadas bastas para atacar. Salvajes y despiadados, les gusta torturar a los prisioneros y darse atracones de comida acompañados por generosas dosis de alcohol.

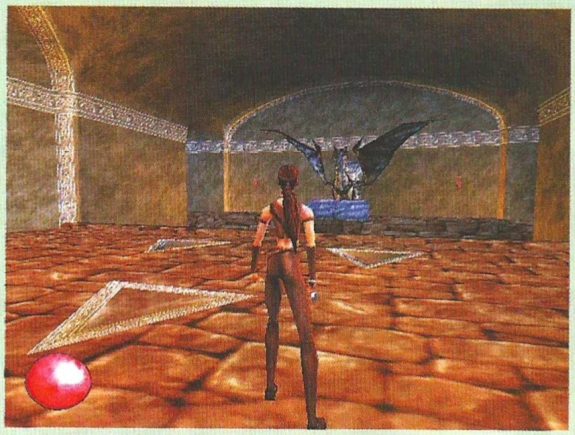
Los Dragones Blade son unos perversos depredadores reptilianos, cuyas afiladas y duras plumas constituyen un arma mortífera en cualquier combate cuerpo a cuerpo. Mezcla entre dragón y pájaro, estas criaturas se mueven en bandadas para atacar a víctimas inocentes.

Peores que las manadas de arañas gigantes son las hordas de Carroñeros. Su sangrienta carne zombificada se adhiere a un esqueleto creado para matar, moviéndose muy cerca del suelo a cuatro patas para obtener la ventaja del diminuto. Sus garras son mortíferas. Ante la visión de un cadáver, no pueden resistir el impulso de devorarlo hasta no dejar ni los huesos.



Duelo de titanes

Drakan tiene una fantástica opción multijugador que ofrecer múltiples escenarios en los que hasta ocho jugadores pueden enfrentarse a lomos de distintos dragones. No es exactamente el duelo a muerte del típico Quake, ni tampoco el de un simulador de vuelo, pero combina ambas cosas de un modo muy eficaz capaz de entretener durante interminables horas. No exige demasiada habilidad, pero resulta mucho más divertido que en otros juegos, además de ser algo diferente.



ya que se pueden alcanzar absolutamente todos los puntos del mismo a excepción del techo imaginario que hay en los espacios abiertos. Dirigir a Arokh por un desfiladero, surcando el aire, bajando en picado, pasando bajo puentes naturales o artificiales, es una auténtica gozada.

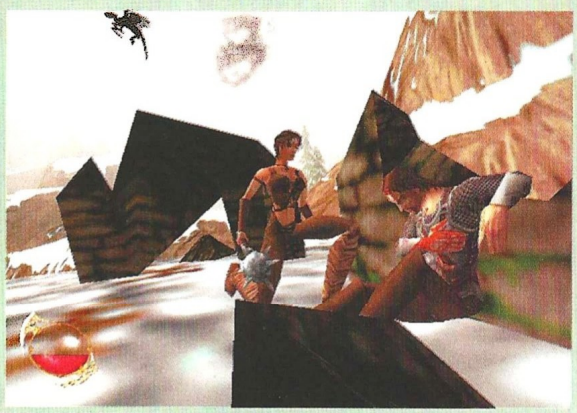
Además del sistema 3D en tercera persona convencional, hay también un simulador de vuelo y combate de dragón

Mucho más que luchar

Pero Drakan tiene más cosas: diálogos, animaciones, combate, puzzles, trampas y zonas de plataformas. Rynn tendrá que saltar sobre grandes abismos, esquivar afiladas cuchillas, hachas con movimiento pendular que cruzan sobre puentes de roca, hacer de funambulista sobre estrechas vigas... De esto también habrá algo para Arokh, con grandes ballestas que lanzan bolas de fuego instaladas en las paredes de los cañones, y también otros reptiles voladores que demostrarán una gran ferocidad y dominio de los aires.

En cuanto a los puzzles, hay para todos los gustos: desde buscar una llave hasta baldosas a presión que hay que combinar para abrir una puerta secreta, pasando por originales enigmas. Las trampas tampoco se quedan atrás, pues además de las que resultan obvias como las mencionadas anteriormente, hay algunas que sorprenderán al jugador, como suelos que se desmoronan y trampillas que se abren a los pies de Rynn.

Falta muy poco tiempo para que Drakan esté en las tiendas y todos podais por fin disfrutarlo, pero los que hemos tenido el privilegio de jugarlo podemos asegurar una cosa sin dudarlo ni un solo instante: aunque no traiga esa increíble pelota promocional que suelen llevar algunos títulos, éste está notablemente por encima de otros que sí se han anunciado a bombo y platillo.



Todos los años –desde hace unos cuantos– se celebra en Estados Unidos una feria llamada E3 –Electronic Entertainment Expo–, algo así como nuestro SIMO pero más a lo grande, y sólo con juegos de ordenador y consola. Y es una feria cerrada al público, sólo para profesionales de la industria y prensa. Bien, el E3 de este año se ha celebrado en Los Ángeles, volviendo así a la ciudad que vio nacer esta feria tras una ausencia de algunos años en los que se celebró en Atlanta (los norteamericanos tenían que amortizar en la medida de lo posible la infraestructura creada para los Juegos Olímpicos).

E3 1999 Los Angeles confidencial

Computer Gaming World ha estado en el E3, y allí hemos tenido oportunidad de ver muchos, demasiados juegos. Algunos ya son habituales de las ferias como E3 y ECTS –la otra cita anual de la industria que tendrá lugar en Septiembre–, y debido a que llevan tanto tiempo en desarrollo y a que ya hemos hablado de ellos en repetidas ocasiones, serán meras citas en este reportaje. Sin embargo, otros juegos que ya habíamos mencionado en alguna ocasión, y de los que había escasa información, han tenido una presencia más sólida en Los Ángeles, y junto con las pocas novedades que se han presentado, constituyen el grueso de este informe especial. En él hay muchas otras cosas: pequeñas y sorprendentes noticias, personajes, curiosidades, fiestas... En fin, todo lo que ha dado de sí a lo largo de tres intensos días la última edición del E3 en este siglo que nos abandona.

3DO

ARMY MEN III

Sarge y su Compañía Bravo seguirán combatiendo contra el malvado Ejército Tan en la tercera entrega de esta popular serie que, con soldados de plástico como protagonistas, ha conseguido

un gran número de seguidores en todo el mundo. El diabólico Plastro, comandante del Ejército Tan, ha engrosado sus fuerzas con una raza de monstruosos alienígenas con ojos de insecto. Como en la necesidad todo vale, Sarge se alía con los Space Troopers para combatir esta nueva amenaza. Más juguetes y artefactos, unidades y nuevas opciones de control en esta prometedora entrega.

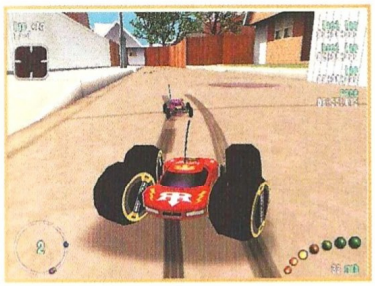
CRUSADERS OF MIGHT& MAGIC

El universo de Might & Magic crecerá una vez más con este título, un juego de acción en 3D que romperá radicalmente con los dos géneros que venía explotando de forma habitual New World Computing –el estudio de 3DO que ha realizado las dos series–. Los reinos fantásticos de M&M cobrarán una nueva dimensión, uniendo acción y aventuras en una amalgama sin precedentes dentro de esta exitosa saga. El jugador asumirá el papel de un héroe clásico que se verá envuelto en toda suerte de peripecias, afrontando fieros combates para cumplir las misiones que diversos personajes le encargarán.

TrickStyle

Acclaim

RE-VOLT



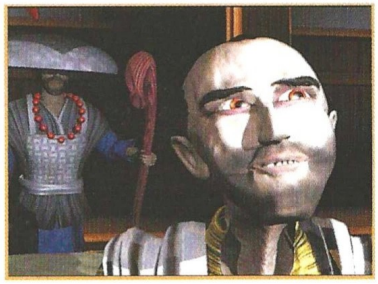
Aunque este juego ya estaba en el ECTS '98, en el E3 se podían jugar numerosos circuitos que permitieron comprobar lo apasionante que puede resultar pilotar un coche de radiocontrol. Los escenarios son lugares realistas, con el tamaño y escala apropiados en relación con las dimensiones de los coches. Aprovechando todo lo que una tarjeta 3D puede dar de sí, Re-Volt ofrece un denso componente visual repleto de transparencias, reflejos e imágenes de muy alta calidad, aunque no es esto lo realmente importante del juego, sino su gran velocidad y la rápida respuesta de los coches a las indicaciones del jugador.

SUPERCROSS 2

Jeremy McGrath, ocho veces campeón de Motocross, ha puesto su imagen y experiencia en este intenso juego de motos que incluirá ocho estadios oficiales con circuitos cerrados, y otras tantas pistas exteriores también tomadas de los campeonatos mundiales. Una simulación física realista es el núcleo de Supercross 2, que tiene además condiciones meteorológicas que afectan al estado de los circuitos. La animación ha sido realizada con la ayuda de McGrath, lo que confiere un comportamiento sorprendentemente realista al piloto y los movimientos de la moto.

THRONE OF DARKNESS

Rompiendo la línea habitual de Acclaim en cuanto a títulos de PC se refiere, esta aventura de acción con elementos de rol transportará al jugador al mundo de los demonios japoneses, convirtiéndole en un Señor de la



Guerra al mando de un ejército de samurais. El enemigo será el Señor Oscuro, que acompañado por sus Guerreros Sombra pretende sembrar el caos en el mundo. La trama llevará al jugador a ocupar los papeles del bueno y el malo. Si esto no parece apetecible, quizá las expectativas aumenten un poco teniendo en cuenta que parte del equipo que diseñó Diablo se marchó de Blizzard y está a cargo de Throne of Darkness.

TRICKSTYLE

El futuro según Criterion –desarrolladores de este título para Acclaim–, es tan aburrido que los jóvenes inventan un nuevo deporte con el que pretenden convertirse en objeto de culto. Se trata del surf, aunque no sobre las olas, sino sobre las ciudades, y utilizando tablas anti-gravedad que les permiten realizar auténticas filigranas en el aire. Tanto visualmente como en el aspecto jugabilidad, TrickStyle es tan atractivo que resultaba difícil hacer que la gente lo dejase libre para que el demostrador pudiera hacer su trabajo.

Accolade

TEST DRIVE 6

Cuando se hace la sexta entrega de una serie, por popular que sea, hay que tener mucho cuidado con lo que se ofrece para no defraudar al público. Accolade parece tener claro que lo menos que debe tener Test Drive 6 es muchas horas de juego, y para ello incluirá 40 vehículos oficiales, 30 nuevos circuitos de todo el mundo, y nuevas texturas. Los escenarios también serán más interactivos, con objetos que se rompen, obstáculos impredecibles y una gran calidad visual. Cada coche podrá tener múltiples colores, a gusto del consumidor, así como cinco mejoras diferentes que podrán desequilibrar la balanza a favor del jugador experto.

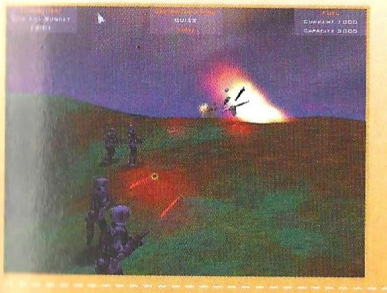
Activision

BATTLEZONE II

Lo que en su día fuera prácticamente el primer juego de estrategia en tiempo real y 3D, tendrá una secuela a la que se ha dado un aspecto gráfico fabuloso, enmendando la fea simplicidad de los gráficos de Battlezone. Sin embargo, el sistema de control y el interfaz continuarán siendo básicamente los mismos: desde una perspectiva en primera persona a los mandos de cualquier vehículo, el jugador dirigirá su ejército y construirá estructuras, explotando los recursos necesarios para aumentar su potencia de ataque. Con este radical lavado de cara, Battlezone intentará ganarse adeptos entre todos aquellos que no quedaron muy convencidos la primera vez.

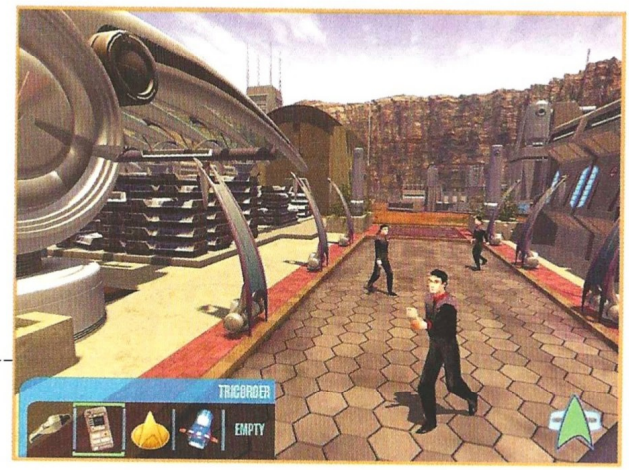
DARK REIGN 2

Ron Miller –Warcraft II– abandonó la serie iniciada con el que fuera su primer juego fuera de Blizzard para dedicarse a un proyecto bastante diferente. Sin embargo, otro de los equipos de Pandemic Studios se hizo cargo de la secuela de Dark Reign, dando por fin el salto del 2D al 3D, y convirtiendo la secuela en eso que está tan de moda gracias a Star Wars: una precuela. Eso sí, en la misma forma que La Amenaza Fantasma es precuela de la trilogía de hace 20 años, es decir, a nivel argumental. La tecnología es mucho mejor y las posibilidades más amplias, y gracias a la libertad de cámara y el zoom, Dark Reign 2 no perderá en ningún momento la jugabilidad que tanto marcara a su predecesor.



SOLDIER OF FORTUNE

Raven Software vuelve a la primera persona tras Heretic II, y convierte al jugador en un mercenario a sueldo que tendrá que afrontar las misiones más espectaculares nunca vistas en un juego de acción en primera persona. Y no sólo eso, sino que los movimientos –como por ejemplo el poder asomarse por una esquina– del protagonista y las armas a su disposición, son absolutamente espectaculares, permitiendo añadir un componente táctico a lo que de otra forma sería un juego más de este género. También los modelos 3D y la inteligencia artificial merecen una mención especial, ya que se pueden hacer cosas como desarmar a un enemigo disparándole a la mano o al hombro, y éste se agarrará el miembro herido y huirá. En otras situaciones perseguirán al jugador, e incluso son capaces de eliminar obstáculos para avanzar.



STAR TREK: INSURRECTION

Empleando la licencia que Activision ha obtenido de Viacom para Star Trek: La Nueva Generación, y aprovechando el tirón del último filme de la serie en muchos países del mundo, este juego llevará a Picard y su tripulación a un mundo muy especial donde la juventud es eterna. Planteado como Jedi Knight pero en tercera persona, Insurrection marcará una diferencia en lo que han sido hasta ahora los juegos con licencia de Star Trek –simuladores y aventuras–, apostando por el género de acción 3D para intentar llegar a más público.

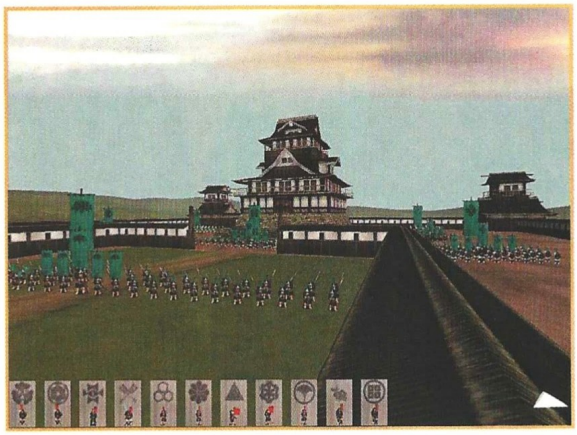
Blue Byte

DRAGON'S LAIR 3D

Don Bluth, aunque algo mayor ya para estas cosas, vuelve al ataque con una entrega más de uno de los juegos que más éxito ha tenido en toda la historia en todas sus versiones y ediciones para diferentes plataformas, desde las recreativas al PC, pasando por los ordenadores de 8 bit. Sin notarse el paso de los 16 años que tienen Dragon's Lair y sus protagonistas, Dirk el Intrépido volverá a rescatar a Daphney, una bella princesa que ha caído en las garras de un malvado dragón. Antes de llegar a ella, Dirk tendrá que abrirse paso a través del castillo del brujo que protege al reptil. Monstruos, obstáculos, mucho humor y una animación gloriosa, como siempre, aguardan al osado aventurero.

FLASHES

- **EIDOS ha firmado un acuerdo con Capcom para lanzar Resident Evil 3 –última entrega de la serie, en teoría– a nivel mundial.**
- **La compañía francesa Titus ha comprado un considerable porcentaje de Interplay, lo que le permitirá consolidar su posición en países anglosajones.**
- **Chris Roberts editará una versión especial de Freelancer exclusiva para Internet, intentando hacer algo parecido a Mankind.**
- **Activision ha firmado un acuerdo de distribución con FOX Interactive para comercializar la línea FOX Sports.**
- **Looking Glass ha firmado con Eidos cuatro títulos más para la serie iniciada con Thief.**



Bullfrog

THEME PARK WORLD

Con la misma filosofía que RollerCoaster Tycoon –que en realidad seguía las pautas marcadas por Theme Park, pero es el referente más reciente–, Theme Park World propone al jugador crear un inmenso parque de atracciones con lo último en diversión para las masas. El entorno será totalmente 3D, y será posible probar las atracciones y visitar el parque en una perspectiva de primera persona, justo lo que se echaba de menos en RcT. La idea es conseguir muchos visitantes, mantenerles contentos, y desarrollar tecnología para construir atracciones cada vez mejores. Un ganador seguro previsto para este otoño.

Bungie

ONI

Los creadores de la serie Myth quieren repetir la hazaña de hacer historia en esta industria, pero esta vez con un juego de acción en tercera persona que cuenta la historia de Konoko, una mujer de las fuerzas especiales que sólo forma equipo consigo misma. Su filosofía para combatir el crimen el combinar el cálculo racional con un combate feroz. Muy cercano al anime, el mundo de Oni tendrá una belleza visual sin precedentes dentro de este género, gracias a la utilización de nuevas tecnologías superiores –al menos en teoría– a las de los principales exponentes del género.

Creative Assembly

SHOGUN: TOTAL WAR

Desde el misterioso medievo japonés llegan batallas legendarias al PC, guerras poco conocidas en occidente que fueron tan cruentas o más que las libradas en el continente europeo en la misma época. Este juego combina las estrategias de dos filosofías tan dispares como RISK y Warhammer: The Shadow of the Horned Rat. Por un lado, se realiza una gestión de provincias y recursos en un tablero por turnos, y cuando se produce la batalla, es en tiempo real y 3D, con numerosos ejércitos moviéndose en formación en un terreno que influye en el transcurso del combate.

Cryo

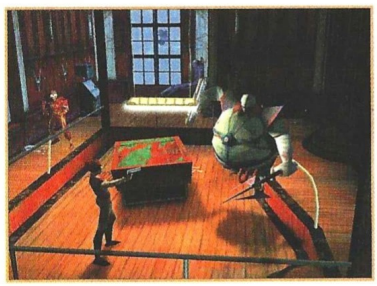
ATLANTIS II

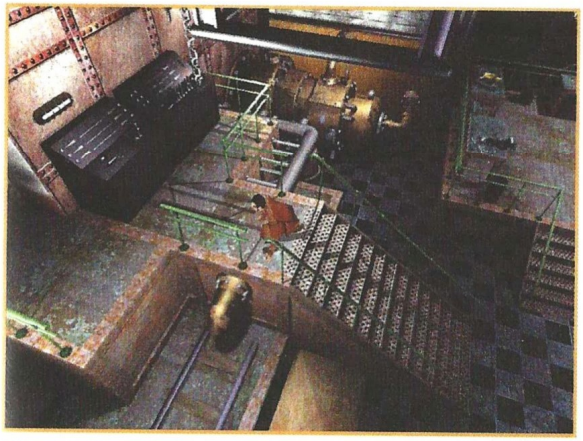
Con un nuevo entorno 3D denominado Omni Sync, la secuela de Atlantis convertirá al jugador en un descendiente de Seth, el héroe del primer juego.

Las fuerzas de la luz y la oscuridad se vuelven a enfrentar en algún lugar del mundo. Su misión será combatir a su hermano gemelo, investido con los poderes de la oscuridad, para salvar a su pueblo de una muerte segura. Habrá que visitar cinco lugares diferentes en el orden en que se quiera para completar la aventura, todos ellos magníficos y variados escenarios: China, Yucatán, Tíbet, Irlanda y Shambhala.

DEVIL INSIDE

Hubert Chardeau, creador de la serie Alone in the Dark, se adentra de nuevo en el siempre atractivo tema demoníaco para crear una fantástica aventura de acción 3D cuyo protagonista, Dave Ackland –reportero de un canal de televisión–, tiene el poder de transformase en una demonio llamada Deva, con poderes sobrenaturales más allá de la imaginación. En Halloween, Dave entra en una casa encantada y se verá obligado a luchar contra muertos vivientes y resolver los crímenes ocurridos en el caserón. Mientras lo hace, todos sus movimientos son espiados por la cámara. La epopeya del periodista y su alter ego se retransmiten en directo, los índices





Time Machine

de audiencia se disparan… ¿Pero a qué precio?

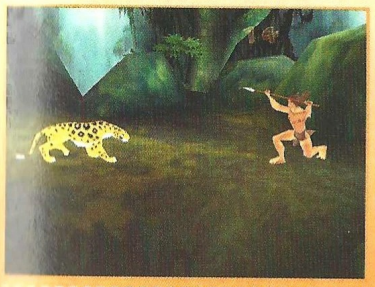
TIME MACHINE

La famosa novela de H.G. Wells sirve como plataforma para esta adaptación interactiva que tiene al propio Wells como protagonista. Su increíble máquina le transporta al año 800.000 y desaparece nada más llegar. Las tormentas temporales azotan este futuro, y la gente intenta sobrevivir entre constantes pérdidas de recuerdos y saltos en el tiempo. El propio Wells sufre en sus propias carnes el paso y retroceso del tiempo. Sólo Khronos, Señor del Tiempo, podrá restaurar el equilibrio temporal y devolver a Wells a su época. Una fascinante aventura que podría convertirse en todo un hito del género.

Disney

TARZÁN: EL JUEGO DE ACCIÓN

De lanzamiento casi simultáneo con la película, este juego formará parte del macroevento que supondrá la nueva película de la Disney, llevando a su protagonista al ordenador con todos los elementos del filme. Al igual que otros títulos como Bichos y Simba 2, Tarzán será para todos los públicos, sin que ello suponga un detrimento de calidad o interés para el jugador experto, que descubrirá un entorno 3D para un personaje de una película 2D. Se podrá controlar a Tarzán a diferentes edades, a Jane, a Terk –el mono– y Tantor –el elefante–, lo que aportará más variedad al juego.



TOY STORY 2

La secuela de Toy Story, lanzada únicamente en vídeo, dará pie al lanzamiento de esta aventura de acción 3D donde Buzz acudirá una vez más al rescate de sus amigos. Woody, Mr. Potato, Hamm, Rex y muchos otros personajes de la nueva película de Disney/Pixar, estarán presentes, como prisioneros a los que Buzz tendrá que liberar. El entorno es idéntico al de la película, aunque no con la misma calidad debido a la evidente diferencia de potencia entre las máquinas que se han usado para hacer el filme y los ordenadores que cualquiera puede tener en casa.

EA Sports

FIFA 2000

Un año más, como era inevitable, el juego de fútbol que más gusta volverá a casa por Navidad. Las novedades serán pocas, pero eso no importará al consumidor habitual de FIFA, ya acostumbrado a la compra irracional de las sucesivas ediciones. Nuevas capturas de movimiento real para la animación de los jugadores, nuevo diseño para la temporada, más de 40 equipos con los datos actualizados, un mayor contacto físico entre los jugadores incluyendo colisiones en el aire, nuevos movimientos y los 10 mejores equipos de todos los tiempos, junto a una inteligencia artificial que dificultará más la victoria, serán algunas de las características de la cita anual con la estrella europea de EA Sports.

Eidos

ABOMINATION

Con el corte isométrico 3D de títulos como Gender Wars, Abomination presenta un futuro en el que el 90% de la población ha sido aniquilada por el virus más mortal que se ha conocido nunca. Un extraño culto predicó la llegada del virus y ofrecía la absolución en nombre de la secta, una monstruosa amalgama de muertos vivientes y otras criaturas de pesadilla que infectan y consumen la carne humana, aumentando sus filas con los propios cadáveres. Un grupo de agentes de operaciones encubiertas es la única esperanza de supervivencia de la población

FLASHES

▪LucasArts anunció un nuevo juego del Episodio I. Obi-Wan será la continuación de Jedi Knight. Como copresentador del evento, estuvo R2D2.

▪Gran parte de la prensa norteamericana y algunos otros individuos de la industria, se sorprendieron mucho al saber que muchos de los juegos que salen en su país son europeos. En fin, "USA también is different".

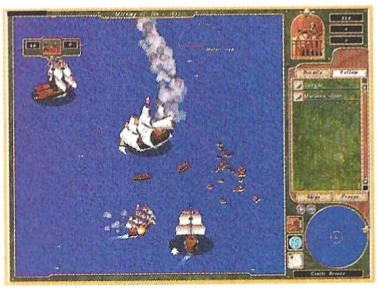
▪Timeline, la compañía creada recientemente por Michael Crichton, ha firmado un acuerdo de distribución con EIDOS. El primer título saldrá antes de final de año.

▪La licencia de Dungeons & Dragons, de TSR, resucitará tras muchos años en el olvido con Pool of Radiance II, de la mano –otra vez– de SSI.

restante. Tintes tácticos y estratégicos colorean la brutal acción de este juego.

CUTTHROATS: TERROR ON THE HIGH SEAS

Al igual que Corsarios, Cutthroats se ambienta en la dorada e intrépida época de los piratas del caribe, comenzando en 1625 y abarcando todo un siglo de historia real. Un barco, unas cuantas armas, una bodega repleta de suministros y una tripulación de esqueletos, son las herramientas que el jugador tendrá a su disposición para robar y saquear a los españoles. Con ello ampliará su armada. El mundo del juego tiene vida propia con más de mil barcos controlados por el ordenador y un entorno realista y fiel a la historia y la geografía. Una oportunidad más para izar la bandera negra y convertirse en el terror de los mares.



DEUS EX

El estudio de John Romero, ION Storm, firma esta aventura de rol futurista cuyo protagonista es un agente antiterrorista que debe acabar con una conspiración centenaria que pretende dominar el mundo. Nadie cree a este agente, así que todo el trabajo depende únicamente de él. El diseñador es Warren Spector, que ha trabajado en Looking Glass –Flight Unlimited– y en algunos títulos de la serie Ultima –Origin–. La física y la interacción con el entorno serán realistas, gracias a las modificaciones realizadas sobre el engine de Unreal. Aunque parezca increíble procediendo de ION Storm, este juego es una aventura en la que la historia tendrá un gran peso.

LEGACY OF KAIN: SOUL REAVER

Aunque todos los esfuerzos para el lanzamiento de este juego vayan a estar dirigidos principalmente al usuario de consolas, la edición de PC será muy superior gracias al uso de las tarjetas

3D. Esta secuela de Legacy of Kain: Blood Omen tendrá como protagonista a Raziel, que busca vengarse de Kain a toda costa. El entorno 2D del primer juego dará paso a un fantástico mundo 3D en alta resolución que influirá decisivamente en la percepción del jugador, un mundo vivo en el que los personajes reaccionarán en función de los actos de Raziel. La inteligencia artificial estará muy cuidada, marcando diferentes pautas de comportamiento en cada clase de enemigos.

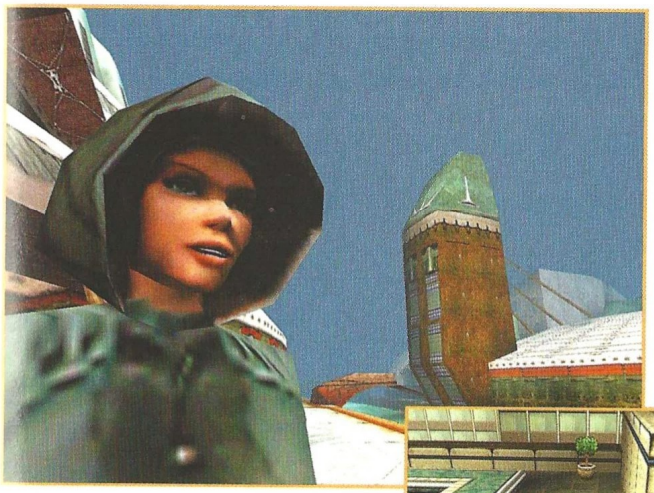
OMIKRON: THE NOMAD SOUL

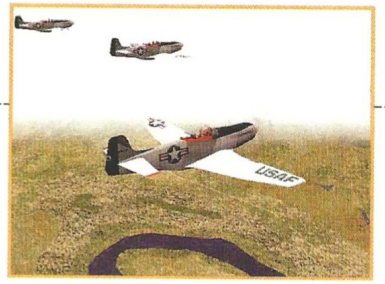
El concepto base de Omikron es la reencarnación virtual: el alma del jugador se ve transportada al principio de la historia dentro del cuerpo de un habitante de Omikron. Si éste muere, se transferirá automáticamente al primer ser vivo que toque el cadáver. La variedad de posibilidades que abre esto es alucinante, ya que el jugador tendrá que adaptarse a diferentes personajes con distintas po-

SE VOLVIO A HABLAR DE...

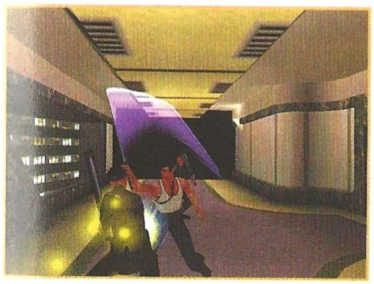
...de cientos de juegos que llevamos viendo ya en muchas ferias y presentaciones, que se llevan anunciando tanto tiempo que parecen todos dispuestos a batir todos los récords habidos y por haber en cuestión de presupuesto, esfuerzo y tiempo empleados en su desarrollo. Entre estos se encuentran Age of Empires II, Messiah –que desde luego se lleva la palma por el momento–, Prince of Persia 3D, Diablo II, Gabriel Knight III, The Real Neverending Story –cuyo progreso es sorprendente desde el ECTS del año pasado–, Indiana Jones and the Infernal Machine –que ha pasado a engrosar esa lista de juegos que estarán cuando estén–, Dungeon Keeper II, Simon the Sorcerer III, Daikatana, Anachronox, y Quake III.

También hubo otros que aunque no llevan tanto tiempo en desarrollo, sí que han sido objeto de numerosos artículos recientemente en la prensa mundial y, por supuesto, en esta revista. Driver, DiscWorld Noir, Duke Nukem Forever, Shadowman, Las Crónicas de la Luna Negra, Links LS 2000, Homeworld, Slave Zero, La Amenaza Fantasma, Racer, Vampire the Masquerade: Redemption, Darkstone... La lista es casi interminable, así que hemos querido mencionar sólo los anteriores, que quizá sean los más atractivos junto con algunos más que a buen seguro se quedan en el tintero.





sibilidades de acción, personajes que son percibidos por sus congéneres de muy diversas maneras. El objetivo del juego será abandonar la extraña dimensión de Omnikron, aunque para ello habrá que vivir mil peripecias que incluyen buenas dosis de acción y aventura.



SABOTEUR

Tomando el nombre de un antiguo juego de Spectrum, este título combinará combate en 3D con aventura, en algo que sus productores quieren llamar aventura arcade. Shin Ienaga desea vengar la muerte de su abuelo y rescatar a su hermana de las garras de la Corporación G.E.N.E. Una perspectiva en tercera persona y un personaje que hace uso de toda la magia de los ninja, son las principales características de este juego, que además introduce un personaje secundario –Shiro, el perro fiel– que también se podrá controlar mediante órdenes –atacar, coger un objeto o ayudar de alguna manera en la resolución de un puzzle– para ayudar al jugador en su misión.

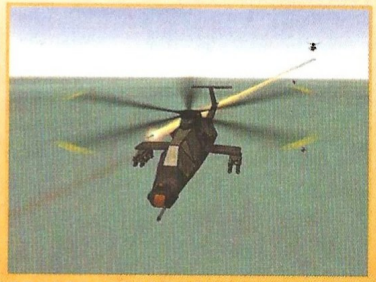
URBAN CHAOS

Una de las profecías de Nostradamus está a punto de hacerse realidad en una ciudad: la llegada del Rey del Terror y la destrucción del mundo. La ciudad entera será el escenario en que cualquiera de los dos personajes que puede elegir el jugador –Darci o Roper, cada uno con sus propias fortalezas y debilidades– vivirá sus aventuras, marcadas por un elevado nivel de acción. Urban Chaos estará estructurado en misiones hiladas por una historia. Habrá múltiples modos de combate y se podrán controlar diversos vehículos. Por supuesto, todo esto en un entorno 3D con todos los efectos visuales posibles.

Empire

ENEMY ENGAGED: COMANCHE HOKUM

Este título abre una serie que llevará como nombre genérico Enemy Engaged. Cada uno de los juegos de la misma, incluirá al menos dos simulaciones. En el caso de Comanche Hokum se podrá pilotar el Comanche norteamericano o el Hokum soviético, sobrepasándose el entorno gráfico de Apache Havoc con creces y prestando más atención a los detalles. El aficionado a los simuladores encontrará dos helicópteros de combate muy realistas, y podrá participar en conflictos bélicos a pequeña y gran escala.



MIG ALLEY

Los creadores de Flying Corps –Rowan Software– han desarrollado para Empire una nueva simulación con campañas ambientada en esta ocasión a principios de los 50, poniendo al jugador en el papel del Comandante Aliado que tiene que combatir contra las fuerzas unidas de chinos y rusos. Bajo su mando habrá cinco escuadrones de aviones norteamericanos, y con ellos tendrá que superar a las máquinas enemigas, entre las que se contarán el F86 Sabre, F84 Thunderjet, F80 Shooting Star, P51 Mustang, y los MiG 15 y 15 bis. Todo en la campaña, aviones y armamento, respetará la fidelidad histórica, aunque eso sí, de la habilidad del jugador dependerá que el resultado sea el mismo que cuentan los libros u otro diferente.

EMPIRE RACING

Los circuitos más representativos de todo el mundo se han recreado con toda fidelidad para una trepidante competición entre los 12 coches más rápidos que existen. Los modelos 3D de los pilotos y su inteligencia prometen exacerbar el realismo hasta los límites de la simulación, así como otras opciones del juego. Algunas de ellas serán la comunicación por radio entre el piloto y los boxes, un modelo de frenado que incluirá la fricción, salpicade-

FLASHES

▪Omikron tendrá ocho canciones especialmente compuestas para el juego por David Bowie. Tanto él como su esposa Imán –la modelo–, aparecerán además como personajes dentro del juego.

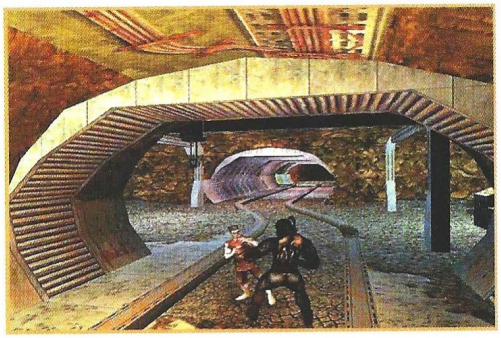
▪Aunque había muchos juegos y mucha gente, lo cierto es que la cantidad de títulos conocidos era brutalmente superior a la de novedades, por lo que esta edición del E3 ha dejado un poco frío al personal.

▪Ubi Soft presentó en el E3 la serie de animación de Rayman, que de momento cuenta con 26 episodios totalmente generados por ordenador.

▪Hasbro –que compró Microprose el año pasado– ha reunido al equipo del Civilization original, incluyendo a Sid Meier y Brian Reynolds, para trabajar en Civilization III.

Sheep

Planet of the Apes



ros reales, captura de movimiento real para las animaciones, paradas en tiempo real, condiciones climatológicas, humo, marcas de neumáticos... En fin, todo para lograr la sensación de competición realista.

SHEEP

Diversión es el único propósito de este juego con tan jocoso título. La misión: guiar a una de cinco ovejas a través de 16 niveles de distracción creciente hasta el punto de recogida de los alienígenas que van a abducir al animal. Sus programadores afirman haber perfeccionado la estupidez artificial hasta lograr que las ovejas se comporten con su natural e irracional estupidez, que sean impredecibles, que... bueno, hay que ver el juego para creerlo. Los escenarios incluirán clubes nocturnos, fábricas de helado, el espacio y muchos más. Mind's Eye, el estudio que está produciendo este juego, quiere que nadie olvide una premisa imprescindible en este título: "nunca subestimes la estupidez de una oveja."

FOX Interactive

DIE HARD TRILOGY 2

Reinventando lo que en su momento fue un gran éxito en PlayStation y una gran decepción en PC, esta secuela promete subsanar todos los problemas de su predecesor y llevar la acción a nuevos niveles que harán exudar adrenalina al jugador. El primer paso para ello ha sido encargar el juego a un estudio diferente. Una nueva historia, tres juegos distintos, un mismo héroe: John McClane. Las Vegas será el escenario, los malos, unos terroristas que quieren borrar del mapa la ciudad que nunca duerme. Aventura y acción en tercera persona, y conducción de vehículos serán los géneros que toque esta tríada.

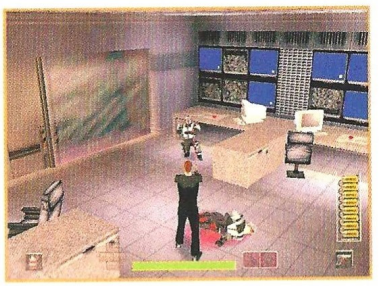
PLANET OF THE APES

Resultaba difícil creer el rumor de que FOX iba a crear un juego del Planeta de los Simios, pero en el E3 se pudo comprobar que así era, porque de hecho se mostraron algunas imágenes del juego y varios modelos animados. El único superviviente humano, Ulysses, será el centro de atención de los simios. La mezcla de aventura y acción en tercera persona llevará al humano por 15 inmensos niveles que abarcan más de 70 subniveles diferentes. Puzzles y combate, más de 1.000 capturas de movimiento real para la animación, y una historia que tiene más de 2.000 líneas de diálogo. El realismo de los modelos y su comportamiento en pantalla es sorprendente. Sin duda, será uno de los juegos más espectaculares del año que viene.

G.O.D.

FLY!

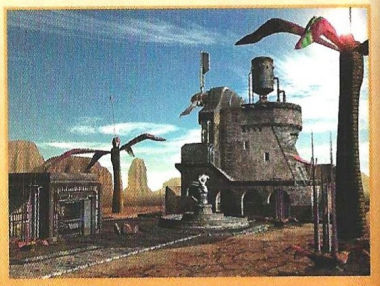
Intentando pisar algo de terreno al Flight Simulator de Microsoft, Terminal Velocity –uno de los estudios integrantes de Gathering Of Developers–, lanzará en pocos meses este simulador de vuelo que utiliza el entorno gráfico Photex3, desarrollado por Mark Randel –Flight Simulator 5.0, Fury3, Hellbender, Monster Truck Madness 1 y 2, y CART Precision Racing–. El realismo alcanzará todas las facetas del juego, desde el tráfico aéreo a los sistemas GPS, pasando por aviones, cabinas, aeropuertos y cualquier otra cosa que un piloto civil pueda tener a su alcance.



Die Hard Trilogy 2

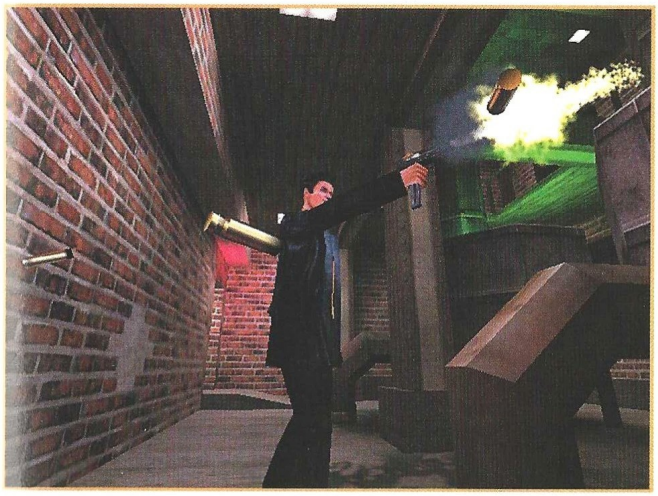
HEAVY METAL: F.A.K.K. 2

Lara Croft tendrá una candidata a competidora en el personaje de Julia, protagonista de este juego inspirado en la película y el cómic de Kevin Eastman y Simon Bisley. Ambos son parte integrante del equipo de desarrollo de este título, cuya trama se centra en la venganza de Julia contra quienes han destruido su paradisíaco mundo. Utilizando el engine de Quake 3, Ritual trabaja arduamente en esta aventura de acción destinada claramente a un público adulto,



FLASHES

- **Blizzard ha licenciado los derechos de Warcraft, Diablo y Starcraft para la publicación de novelas basadas en estos universos que tanto éxito han tenido en juego. También habrá juegos de mesa y rol, y figuras de acción.**
- **Racer, el primero de los juegos del Episodio I, ya está a la venta en Estados Unidos, mientras que La Amenaza Fantasma parece haberse retrasado por algunos problemas técnicos.**



Max Payne

tanto por la voluptuosidad y escasez de ropa de su protagonista, como por el lenguaje y la violencia visual utilizados. Julia es la recreación virtual de una modelo de Penthouse.

MAX PAYNE

Una droga llamada Valkyr se afianza entre la población, convirtiendo a los seres humanos en despojos descerebrados que obedecen las órdenes de sus amos sin pensarlo dos veces. Max Payne es un agente de la ley que, al llegar a casa una noche, descubre a su familia asesinada. A partir de ese momento, la venganza será su único motor. MAX-FX es el nuevo entorno 3D desarrollado por Remedy que hará aparición por primera vez en este juego de acción en tercera persona. La ciudad de Nueva York será el escenario de las andanzas de este héroe humanizado que dista mucho de los estereotipos clásicos.

NOCTURNE

Los agentes especiales Stranger y Doc Holliday serán los dos protagonistas a elegir en esta aventura de acción 3D en tercera persona que presenta un pasado alternativo donde las fuerzas paranormales son un grave problema en los Estados Unidos. Pertenecen a una agencia secreta creada por el presidente, y su misión es tratar con toda suerte de pesadillas como zombies, hombres lobo y vampiros. La atmósfera de Nocturne será su principal punta de lanza, pues consigue recrear la ambientación de las mejores películas del cine de terror clásico, con escenas auténticamente escalofriantes.

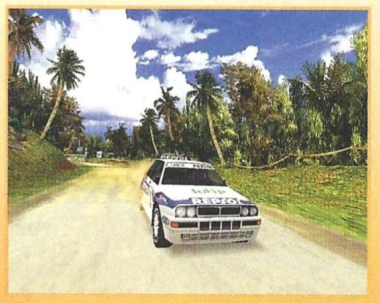
RUNE

Aunque es el juego que más en pañales está de cuantos está desarrollando Gathering of Developers, promete tanto o más que los demás. Artistas y programadores de Heretic y Hexen, pertenecientes ahora a los estudios Epic Games y Human Head, están realizando cuantas modificaciones necesita el engine de Unreal para lograr el resultado que desean: un entorno 3D extremadamente interactivo. En él vivirá sus aventuras Ragnar, un héroe nórdico que debe investigar y eliminar al mal que está destruyendo la población desde las entrañas del mundo. Tres actos para una interesante trama en la que los dioses nórdicos como Odín y Thor, tendrán mucho que ver.

Gremlin

RALLY MASTERS

Licencia de la Carrera de Campeones Michelín, que se celebra anualmente en Gran Canaria tras la temporada oficial, Rally Masters reproducirá los escenarios de una de las islas más bellas del archipiélago para una reñida competición entre 70 expertos pilotos que incluirán los grandes nombres del Rally.



LOS PREMIOS

Uno de los grupos editoriales norteamericanos que patrocina el E3 otorga en la feria unos premios que se votan a través de diversos sistemas, aunque hay que decir que al final, se terminan eligiendo a dedo entre los más votados. Los resultados fueron los siguientes:

MEJOR JUEGO DE LA FERIA: FREELANCER

La decisión fue difícil, y estuvo reñida entre Vampire, Black and White, Ultima Ascension y The Sims, pero al final fue el juego de Digital Anvil el que se llevó el gato al agua, y eso que aún le falta año y medio para estar terminado.

MEJOR JUEGO DE DEPORTES: SUPREME SNOWBOARDING

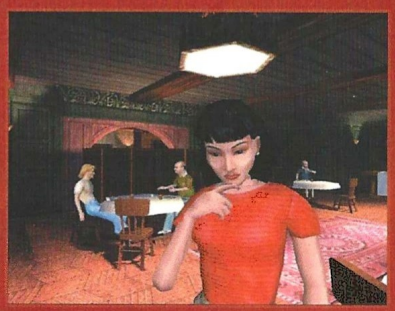
Pues no, no fue FIFA 2000. Aunque nadie lo creería sin verlo, el juego de Infogrames alucinó a todo el mundo. En segundo lugar quedó NBA 2000.

MEJOR JUEGO DE ROL: VAMPIRE: THE MASQUERADE – REDEMPTION

No sólo el juego es impresionante, sino que la idea de incluir con él un editor que permita a los jugadores diseñar sus propios escenarios y aventuras, terminó de inclinar la balanza a su favor. Ultima Ascension se quedó con las ganas.

MEJOR JUEGO DE SIMULACIÓN: THE SIMS

El juego de Maxis se impuso de forma absolutamente increíble a Flight Combat y Fly!. Cada vez sorprende más lo que los norteamericanos consideran simulación.



MEJOR AVENTURA: GABRIEL KNIGHT III

Jane Jensen causó una gran impresión con las demostraciones que hizo de su nueva aventura, y el juego tiene la calidad suficiente como para acaparar este premio y otros muchos. Hype: Time Quest, quedó justo detrás.

MEJOR JUEGO DE ACCIÓN: FREELANCER

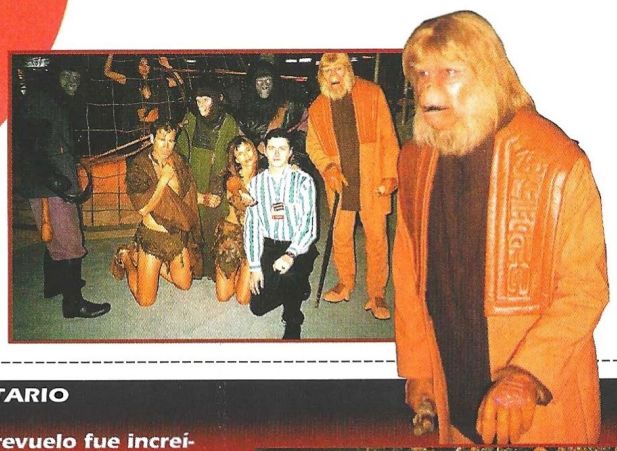
Alzándose por encima de Quake III y Oni, el juego de Chris Roberts logró un segundo galardón.

Mejor juego de estrategia: Black & White

El estudio que fundó Peter Molyneux y su primer juego, se impusieron a títulos como Age of Empires II, Shogun, Braveheart, y Pharaoh.

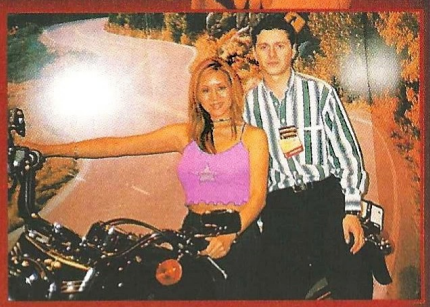
MEJOR JUEGO DE CARRERAS: TRICKSTYLE

Las carreras de surf futurista de Acclaim pudieron con los coches, motos y demás vehículos que presentaron títulos como Driver, semifinalista.



ANECDOTARIO

El revuelo fue increíble al conocerse la noticia: Simon & Schuster sorteó la silla del capitán Picard en el Enterprise en su estand del E3. Cientos de fans hicieron lo imposible por participar en él, y el ilusionado afortunado ganador se llevó un enorme mamotreto a su casa, así como el autógrafo de uno de los personajes de La Nueva Generación.



Estaba muy claro, antes y durante la feria: no se permitia la entrada a niños, ni siquiera a bebés. Claro, que todo depende de quién sea uno –y si no que se lo pregunten a Jake Lloyd (Anakin Skywalker)–, y también de quién sea hijo uno –Spielberg fue con el suyo–. Ya se sabe, hay excepciones que confirman la regla...

Para que luego digan que los usuarios de juegos no tienen poder: un numeroso grupo de fans de la serie Heroes of Might and Magic de 3DO, ha conseguido que se elimine de la nueva expansión para Heroes III (Armageddon's Blade) una ciudad futurista que, en su opinión, estropeaba el mundo de fantasía del juego. El lugar en cuestión se llamaba Forge Town, una ciudad cibernética con ciertos elementos fantásticos que al ser revelada por una publicación en Internet, provocó un auténtico aluvión de protestas.

Una feria más, las mujeres voluptuosas inundaron casi todos los estands, atrayendo lógicamente a la mayoria de la población masculina con sus seductoras sonrisas. Como siempre, las de EIDOS eran las más numerosas y también las que más "saltaban a la vista". Aunque desde luego, la chica de la Harley Davidson de GT Interactive no se quedaba a la zaga.

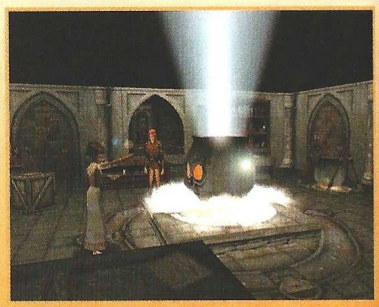
FIESTAS

Si los tres dias que duró la feria fueron agotadores para los asistentes, no lo fueron menos las tres noches correspondientes –incluyendo la anterior a la apertura de la feria–. Hubo una media de tres fiestas por noche, y aunque no solían coincidir en horarios, los asistentes acabamos derrotados. Y a eso hay que añadir los diferentes cócteles que se ofrecian en diversos estands al finalizar la jornada de exposición. Los primeros en ofrecer un "sarao" (como se suelen llamar ahora en España), fueron los señores de GT Interactive, en un fabuloso club llamado "The Mayan". En él también celebró una fiesta la editorial Ziff-Davis (editores de la Computer Gaming World norteamericana) al dia siguiente. La fiesta de EIDOS en 'The House of Blues" –donde tuvo lugar la rueda de prensa de David Bowie– se prolongó hasta bien entrada la noche, con largas colas de gente para entrar, una música atronadora y cientos de personas por metro cuadrado. También merece la pena destacar, por rara, la fiesta que G.O.D. ofreció en el Civic Auditorium de Santa Mónica, una fiesta tan cívica que no había alcohol ni se podía fumar, algo totalmente opuesto a lo que sucedía en el recinto que esta compañía tenía frente a la feria. Por último, destacar que sin duda, la fiesta más masiva fue la de Sony, celebrada en los estudios de cine de Sony Pictures. Quienes estuvieron cuentan que este año han batido récords de asistentes. También THQ, Acclaim, Microsoft, Interactive Magic y

Pero por si alguien piensa que Gran Canaria no es circuito suficiente, se incluirán otros 50, así como 60 coches diferentes con sus correspondientes patrocinadores y colores. Sin embargo esto sea quizá lo de menos en este juego, pues su simulación física y el comportamiento de los pilotos controlados por el ordenador, podrían superar algunos de los mejores títulos de carreras de los últimos dos años.

SOULBRINGER

Bajo el estropeado estandarte de los juegos de rol se ampara Soulbringer, que con un entorno 3D y una impresionante calidad gráfica, quiere reavivar la llama de este género trasladándolo al sistema de representación que más éxito tiene en estos días. La historia es densa y apasionante, y lo que su protagonista cree una sencilla misión –localizar a su tío en la aldea de Madrigal, tras la muerte de su padre–, pronto se convierte en una gran aventura de magia, leyendas y la eterna lucha entre el bien y el mal. Uno de los puntos fuertes del juego, que dará vida al mundo presentado, será la inteligencia artificial, que utiliza nuevas tecnologías para conseguir que hasta 50 personajes en pantalla se comporten de manera diferente y coherente.

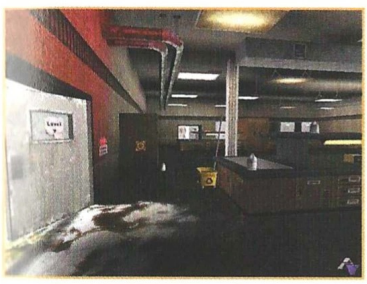


Prey

GT Interactive

AMEN: THE AWAKENING

Un comando de las SAS Británicas, Bishop Six, es enviado a Norteamérica para ayudar a la resistencia que ha surgido contra la fuerza que ha desatado el fin del mundo. A pesar de su aspecto de juego de acción 3D, Amen es una aventura, y de hecho, los programadores se han asegurado que se pueda terminar sin matar absolutamente a nadie. Todas las situaciones y puzzles tienen múltiples soluciones, y si bien se puede emplear la violencia en determinados momentos –hay decenas de enemigos armados–, el jugador inteligente obtendrá su



recompensa si emplea su ingenio en lugar de la fuerza bruta.

PREY

Las leyendas de los indios americanos y alienígenas se mezclarán en este esperado título que lleva ya demasiado tiempo en producción. Mientras el apache protagonista contempla por última vez lo que antaño fueran sus tierras, un cegador rayo de luz cae sobre él. Cuando recupera la consciencia, se encuentra en un mundo alienígena hostil repleto de salvajes criaturas que disparan potentes armas. Tendrá que aprender a usar los dispositivos alienígenas, y descubrir su papel en tan violento mundo. Acción 3D de los creadores de Duke Nukem.

TOTAL ANNIHILATION: KINGDOMS

Total Annihilation abandona el futuro que tanto éxito le dio hace un par de años para trasladarse a un mundo medieval, con gráficos 3D dentro de una vista de pájaro 2D. La esencia de TA se mantiene de alguna manera, pero esta secuela resulta mucho más atractiva que su predecesor por dos motivos: un remodelado interfaz y la temática fantástica,

con magia, dragones y otras criaturas mitológicas. Como monarca inmortal de una de las cuatro razas del juego, el jugador tendrá que conjugar magia y armas para prevalecer sobre los reinos enemigos.

WHEEL OF TIME

Hacía ya demasiado tiempo que ninguno de los juegos de Legend Entertainment llegaba a España, en su mayoría aventuras y juegos de rol. Afortunadamente, GT Interactive traerá este fabuloso juego de acción y estrategia con elementos de rol y aventura inspirado en la serie de novelas de fantasía de Robert Jordan. En primera persona y dentro de un entorno 3D que utiliza el engine de Unreal, el jugador escogerá entre cuatro personajes para iniciar un reinado cuya longevidad dependerá de su habilidad para defender su fortaleza al tiempo que conquista las enemigas.

Hasbro

CLUEDO CHRONICLES

Tomando como punto de partida el juego de tablero, y siguiendo el espíritu de Myst, Hasbro lanzará la primera aventura gráfica de detectives ambientada en los años 40 que aprovecha la licencia del juego original. Un misterioso crimen exigirá una pronta resolución, y sólo los más expertos detectives que hagan acopio de todo su ingenio y astucia podrán desvelar el misterio. Al igual que la versión digital del juego de tablero, este título quiere llegar a todo tipo de audiencias, por lo que se ha cuidado su diseño de forma que resulte atractivo para el jugador casual y el experimentado.

FLASHES

- **Microsoft y Konami han firmado un acuerdo de colaboración mutua para traspasar los juegos de mayor éxito de ambas compañías de Pc a consola y viceversa.**
- **Prácticamente todos los estudios independientes del planeta están siendo adquiridos por grandes compañías.**
- **Final Fantasy VIII también saldrá para PC, según anunció Square Soft en la feria. Parece que la entrega anterior no se debió vender tan mal después de todo.**
- **Tomb Raider IV estuvo en boca de todos, pero en la pantalla de nadie. Core Design no hizo ninguna declaración ni mostró imagen alguna del siguiente juego de Lara Croft.**
- **Los juegos del Episodio I de Star Wars han dejado totalmente fría a la prensa internacional: más allá de la licencia, nadie encuentra nada espectacular en ellos.**

PHOENIX

Uno de los juegos de recreativa que abrió el camino hace más de una década a muchos otros, ha sido la fuente de inspiración para esta aventura de combate espacial en 3D que rememora el gran éxito arcade. Su protagonista, Beck, es un oficial de policía acusado de estar implicado en la muerte de su compañero. A través de más de 70 misiones tendrá que limpiar su nombre y descubrir a los verdaderos culpables. Habrá diferentes armas y naves, y la estructura no lineal permitirá acceder a una tercera parte del juego en cada partida, por lo que la rejugabilidad está asegurada.

Havas Interactive

BABYLON 5

No será un juego de combate espacial cualquiera, ya que es licencia oficial de la conocida serie de televisión que ha intentado rivalizar con Star Trek en todas sus ediciones. Ni que decir tiene que todas las razas y naves de la serie estarán ahí, y que la simulación es en 3D y primera persona. Pero Sierra ha querido darle un toque adicional de sofisticación incluyendo un componente estratégico en virtud del cual hasta 1.000 naves podrán entrar en combate simultáneamente. La Alianza, los Minbari, Narn, Centaruri y Drazi estarán ahí, utilizando a muchos de los actores de la serie, al equipo de efectos especiales y también al compositor. De hecho, el creador de la serie –J. Michael Straczynksi– es diseñador y autor de la historia del juego.

ORCS: REVENGE OF THE ANCIENT

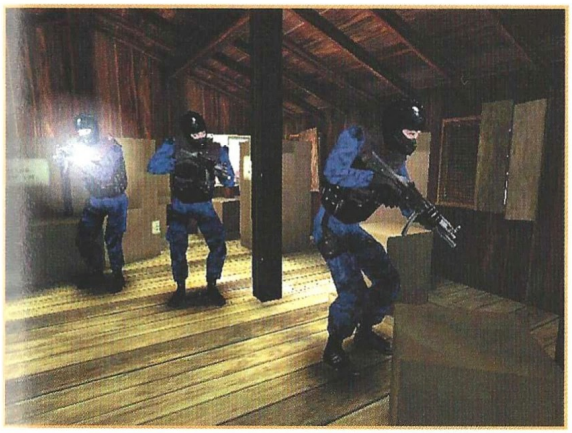
Los Orcos, esa desconocida raza siempre considerada como enemiga, son la estrella indiscutible de este juego de estrategia ambientado en el mejor de los mundos fantásticos posible: La Tierra Media, de J.R.R. Tolkien. Sauron asigna un grupo de guerreros de élite a un Jefe de Clan Orco. Su misión es mantener la paz entre las distintas facciones del ejército del mal. Además de permitir conocer mejor a los orcos, este juego ofrecerá combates en tiempo real y 3D, y mostrará a los millones de seguidores de la obra de Tolkien el lado más desconocido de la Tierra Media, lo que sin duda es todo un aliciente.

PHARAOH

Impressions salta de Roma a Egipto con este título que bien podría ser una secuela de Caesar III, pero que sin embargo quiere abrir una nueva serie. La filosofía es la misma que en la serie Caesar, aunque las peculiaridades del pueblo egipcio y la enorme influencia que sobre él ejercía el río Nilo con todos sus mitos y estaciones, crecidas, flora y fauna, marcarán algunas diferencias. Evidentemente, los recursos y demás elementos de juego serán diferentes, y también el objetivo: ahora hay que construir uno de los grandes monumentos faraónicos. Pirámides, esfinges, y la siempre atractiva religión egipcia, serán el mayor reclamo de Pharaoh.

SWAT 3

Una vez más la serie SWAT cambiará de aspecto y formato, pero manteniendo la misma esencia que en anteriores entregas. Ahora sus gráficos son 3D y se juega en primera persona.



SWAT

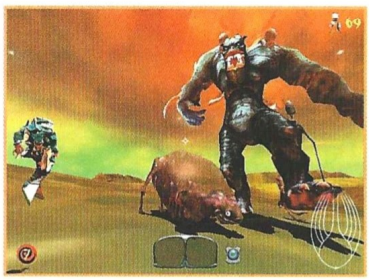
Como uno de los dos líderes de un escuadrón de 10 hombres, el jugador tendrá que afrontar las más diversas situaciones en la ciudad de Los Ángeles, año 2.005. Asaltos a bancos con atracadores, rescate de rehenes, extremistas, fanáticos religiosos, ciudadanos tipo Michael Douglas en "Un día de furia", y muchas otras amenazas serán las misiones de los SWAT, que podrán equiparse para cada una de ellas con una amplia gama de armas y dispositivos especiales.

Infogrames

ALONE IN THE DARK 4

Por fin volverá la mejor serie de aventuras de terror que marcó toda una década. El nuevo milenio traerá la continuación de la saga de la mano de un nuevo estudio, DarkWorks. El terror, lo

que no se puede ver pero sí oír, será el núcleo de este impresionante juego que aunque sólo se mostró en vídeo en la feria, es una de las grandes promesas para el año que viene. Construido sobre juegos de luces y sombras, Alone in the Dark 4 utilizará técnicas cinematográficas para dirigir los sentidos y la atención del jugador, añadiendo música y efectos a los soberbios gráficos para realzar la atmósfera.



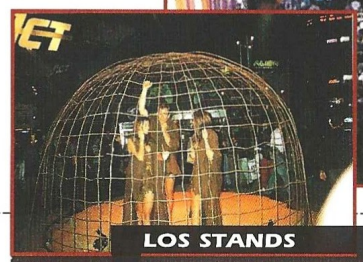
Interplay

GIANTS: CITIZEN KABUTO

Las treinta islas formadas al romperse en pedazos un planeta son el centro de acción de este título que lleva una banda sonora compuesta por Mark Snow (Expediente X). Tres facciones se enfrentan por el control de los restos del planeta, cada una con sus propias habilidades. Todas podrán alterar el terreno para crear obstáculos en contra de sus enemigos. Este juego de acción es bastante diferente a otros de su género, no sólo por la belleza visual que encierra, sino por su original planteamiento.

PLANESCAPE: TORMENT

Será el primer juego de rol basado en Planescape, de TSR, y empleará el mismo entorno que BioWare ya utilizó para Baldur's Gate, aunque este estudio de desarrollo ha realizado varias modi-



LOS STANDS

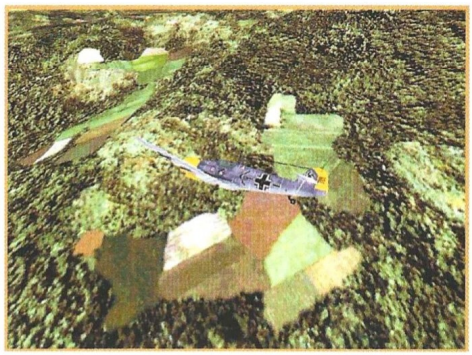
La mayoría eran grandes, muy grandes. Algunos tenían espacio suficiente para todos los productos sin que la gente tuviera que aglomerarse para verlos –como Activision, Fox Interactive o Acclaim–, y otros estaban ideados de tal manera que provocaban concentraciones de personas porque los ordenadores donde se mostraban los juegos estaban demasiado juntos –EIDOS y Havas Interactive fueron buenos ejemplos–. En cambio, las dos principales compañías francesas –Infogrames y Ubi Soft– enseñaron poco producto en unos estands que al menos permitía respirar y circular sin pisotones.

En cuanto a espectacularidad se refiere, sin duda fueron Nintendo, Sony y Sega quienes se llevaron la palma, por dimensiones, diseño y afluencia de público. Y para tonterías, el ring de lucha libre que Electronic Arts tenía como centro de su estand –con algo había que rellenar el espacio que no dejaron para estudios importantes como Westwood y Bullfrog–.

Por último, no sabemos si a modo de protesta de algún tipo o simplemente porque se negaban a aceptar las normativas anti-tabaco del Centro de Convenciones, o quizá por llamar la atención, Gathering of Developers alquiló un aparcamiento al aire libre justo al otro lado de la calle, y allí mostraban todos sus juegos, cada uno en una casa-caravana, a excepción de Fly!, para el que había una avioneta real. También tenían un escenario con actuaciones musicales de los más variado, y un bar con comida y bebida durante todo el día.

LA E3 EN CIFRAS

Se celebró en Los Ángeles entre el 13 y el 15 de mayo, y la cita para el 2000 será entre el 11 y el 13 del mismo mes. Lo de las fechas es una mera excusa para empezar con números, pero desde luego hay cifras que merece la pena destacar. Se presentaron más de 1.900 títulos, de la mano de más de 400 expositores. De entre ellos, 60 no eran norteamericanos, y 107 acudían por primera vez al E3 para mostrar sus productos. La superficie de exposición era de 536.000 pies cuadrados (alrededor de 59.000 m²). Para que te hagas una idea aproximada, dentro de los pabellones cabrían 14 jumbo jets enteritos, sin necesidad de que sus alas se tocasen. En tres días pisaron la moqueta de los pabellones más de 55.000 personas, todas ellas profesionales de la industria, incluyendo periodistas de más de 70 países.



Rock Raiders

ficaciones al interfaz que facilitarán diversas funciones. El protagonista será el elemento central de la historia; se trata de un inmortal que ha perdido la memoria, así que su misión será fundamentalmente, descubrir quién és y cómo ha llegado a su situación actual. Su muerte es simplemente su nacimiento en un nuevo y desconocido mundo que tendrá que explorar.

STAR TREK: NEW WORLDS

Romulanos, Klingon y la Flota Estelar quieren adjudicarse una serie de sistemas solares recién descubiertos en la Zona

Neutral. La historia se sitúa meses antes de la que mostraba el filme Star Trek VI: Un país desconocido. Sin embargo, éste será otro de los juegos del universo Star Trek que se aleje de los géneros habituales de la licencia: se trata de un juego de estrategia en tiempo real y 3D, con una filosofía de juego muy similar a la de Command & Conquer y Warcraft II, llevada de una forma magnífica al terreno tridimensional.

JANE'S

FLIGHT COMBAT

Revivir la historia como piloto de la RAF, USAAF o Lutwaffe es lo que permitirá esta nueva simulación de la Segunda Guerra Mundial, con todo tipo de cazas y bombarderos de la época que se utilizarán en misiones cuyos objetivos serán lo más diversos posibles: intensos combates cara a de perro, bombardeos estratégicos, combates nocturnos, ataques navales, y feroces enfrentamientos aire-tierra. Como siempre, realismo en los modelos de los años 40, un entorno 3D muy cuidado, sistema de simulación física y una inteligencia artificial que pretende ofrecer nuevos desafíos.

LEGO

LEGO RACERS

Los mundos de Lego se convertirán en escenario de divertidas carreras de coches que el ju-

gador podrá diseñar, así como los pilotos. Un extenso sistema de power-ups proporcionará numerosas ventajas para poder resultar vencedor en la competición. Los circuitos incluirán atajos y rutas secretas, obteniendo el máximo provecho de los escenarios creados con piezas reales de Lego.

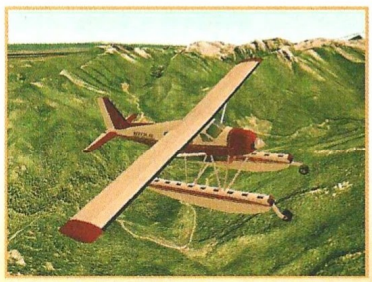
ROCK RAIDERS

Las profundidades de un desconocido planeta será escenario de este juego de aventuras y estrategia que la división interactiva de Lego tendrá listo para finales de año. Habrá que establecer el cuartel general de los Rock Raiders –parte de la línea espacial de Lego–, explotar recursos, construir máquinas y unidades, y defenderse de diversos monstruos del subsuelo. Excavando en la roca viva y creando túneles y bóvedas, la misión será colonizar el planeta.

Looking Glass Technologies

FLIGHT UNLIMITED III

Los seguidores del simulador de aviación civil que logró



convertirse en un competidor real de Flight Simulator están de enhorabuena: Looking Glass va a repetir la hazaña con esta nueva entrega de la serie. Además de contar con un fabuloso realismo en la simulación física y aviónica, visualmente será todo un bombazo, pues resulta casi imposible

System Shock 2

Blade

distinguir entre una fotografía de un avión real en un escenario auténtico de una imagen del juego con el mismo avión y un escenario parecido.

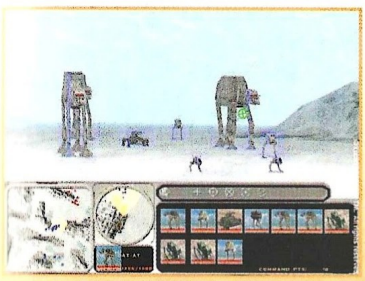
SYSTEM SHOCK 2

Cinco años después del primer juego, que ganó numerosos premios y fue todo un alarde de originalidad, llegará System Shock 2 utilizando el mismo engine que Thief. Planteado como juego de rol en primera persona, este título llevará al jugador a explorar los misterios de la nave Von Braun, que contiene un aterrador mundo tecnológico magníficamente ambientado con la intención de mantener una tensión constante en el jugador. La opción multijugador permitirá que hasta cuatro personas participen en un modo cooperativo.

LucasArts

FORCE COMMANDER

Es cierto que hemos hablado de este juego en alguna ocasión, pero ha cambiado de una

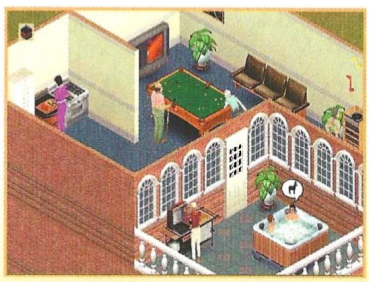


forma tan radical que es como si se tratase de un título totalmente nuevo. Sigue siendo un juego de estrategia en tiempo real, pero ahora en un fascinante entorno 3D muy similar al de Rogue Squadron y Shadows of the Empire. La acción abarcará casi toda la primera trilogía de La Guerra de las Galaxias, empezando justo antes de la búsqueda de los androides en Tatooine y extendiéndose hasta poco después del final de El Retorno del Jedi. Un sistema de libre cámara asegurará tener siempre la perspectiva adecuada para jugar.

Maxis

THE SIMS

Este es sin duda el "sim-algo" más ambicioso de Maxis: los Sims son simulaciones de personas. El jugador tendrá a su cargo un vecindario, y tendrá que preocuparse por la felicidad e infelicidad de sus habitantes. Los Sims podrán convertirse en cualquier cosa, desde políticos a hechiceros vudú. Habrá que construirles casas, amueblarlas, satisfacer todas sus necesidades,



resolver todo tipo de situaciones imprevistas... e incluso proporcionarles una relación sentimental. Buena pinta tenía, desde luego, pero habrá que esperar un tiempo para comprobar si de verdad es divertido o la idea más peregrina que ha tenido este estudio.

UNA PICA EN FLANDES

La respuesta de casi todos los medios de numerosos países –Italia, Suiza, Francia, Alemania y Reino Unido entre otros, y hasta algún que otro norteamericano– ante los dos juegos españoles que se presentaron en el E3, fue fabulosa. La mayoría opinaba que eran lo mejor de la feria, al menos lo más interesante. Blade se mostraba casi a puerta cerrada –por la ubicación del estand de Gremlin en un salón de una galería–, pero tenía un aspecto fabuloso. Mucho más avanzado que hace unos meses, pudimos comprobar que la tecnología 3D del juego sigue estando a la orden del día (aunque nunca se sabe por cuánto tiempo), y el nivel que se podía jugar estaba razonablemente terminado, pero aún había elementos que pulir.

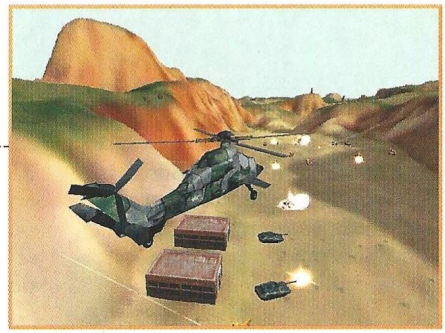
En cuanto al otro título, Commandos 2, éste sí que se enseñaba a puerta cerrada, y sólo en vídeo. Pero al menos no eran animaciones, sino imágenes de juego. Y qué imágenes. Sólo la animación de las unidades y los enemigos, los vehículos, y la calidad gráfica, van a tirar de la silla a más de uno cuando lo vean. Los personajes son totalmente 3D, y la animación es tan buena que parecen actores coloreados. Pyro Studios afirma que aún le queda mucho al juego, pero medio mundo está ansioso por verlo.

Microsoft

CONQUEST

Es uno de los juegos de Digital Anvil, la compañía de Chris Roberts (exOrigin, Wing Commander). Decidido a no abandonar el espacio mientras viva, Roberts apuesta esta vez por un juego de estrategia en tiempo real y 3D sumamente complejo y de dimensiones descomuna-

Flight Simulator 2000



les. Visualmente muy avanzado, Conquest permitirá al jugador explotar recursos en hasta 16 sistema solares, y dejar el control de sus flotas estelares a Almirantes virtuales capaces de resolver una batalla de forma totalmente autónoma, ganando con ello experiencia y mejorando su técnica para la siguiente ocasión.

FLIGHT SIMULATOR 2000

Es una de las citas anuales obligatorias para todos los aficionados a la aviación civil, y este año seguirá siéndolo. Es el único simulador con el apoyo de Cessna Aircraft , FlightSafety International y Bombardier, tres grandes líderes en la industria de la aviación. Además de un entorno gráfico radicalmente mejorado en todos sus aspectos, esta nueva edición incluirá todos los aviones de Flight Simulator 98, el Concorde de British Airways y el Boeing 777-300. Un total de 20.000 aeropuertos y más de 40 ciudades recreadas con gran realismo (entre ellas Londres, París, Nueva York, Los Ángeles, San Francisco y Chicago).

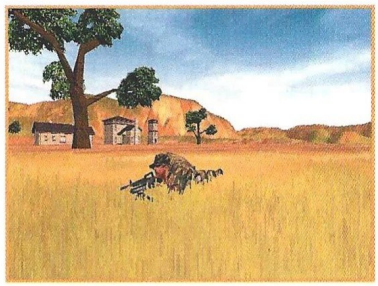
STAR LANCER

Países como Estados Unidos, China, Rusia y Gran Bretaña forman alianzas estratégicas para dominar no sólo laTierra, sino la mayoría de los planetas del sistema solar. Sobre esta piedra angular se apoya este otro título de Digital Anvil, que combinará la acción espacial 3D con una sólida trama dentro de un entorno gráfico impresionante cuya principal característica es aprovechar prácticamente toda la tecnología 3D que se conoce en este momento. El universo de Starlancer estará vivo con más de 80 tipos de naves, y la trama se verá apoyada por más de 6.000 líneas de diálogo y numerosas secuencias animadas por ordenador.

Novalogic

DELTA FORCE 2

La secuela del último gran éxito de Novalogic llegará en otoño utilizando un nuevo Voxel Space 3D que aumentará la calidad gráfica del entorno. También incorporará la tecnología Voice-Over-Net, que permitirá comunicarse por voz a los jugadores en el modo multijugador sin necesidad de detenerse para teclear mensajes. Por lo demás, nuevas misiones, campañas, equipos y armas, manteniéndose la diversión del primer juego pero llevándola a un nuevo nivel que no defraudará a nuevos jugadores y fieles seguidores del primer título.



MAXIMUM OVERKILL

Combinando combate aéreo y terrestre en primera persona dentro de un entorno futurista, con vehículos y armas muy sofisticados difíciles de ver en conflictos armados actuales pero que seguramente serán estándar el siglo que viene. Eligiendo entre más de 10 vehículos diferentes, el jugador tendrá que emplear medidas tácticas y estratégicas además de participar de un elevado nivel de acción para proteger su base, un elemento fundamental de juego que tanto para él como para el enemigo, puede marcar una gran diferencia en el desarrollo de una misión.

TACHYON: THE FRINGE

Alejándose de sus habituales simulaciones militares, Novalogic presentó una aventura de acción espacial que combinará exploración y combate a través de un sistema de misiones no lineal. La idea básica ha sido combinar el atractivo de los juegos de acción y simulación habituales de Novalogic con un elemento argumental, que mediante una imaginativa historia, pretende ofrecer una experiencia diferente. El desenlace del juego dependerá directamente de las acciones del jugador durante la aventura, ya que tendrá total libertad de acción para explorar y decidir.

Rollcage Extreme

Origin

ULTIMA ASCENSION

Todo un nuevo entorno 3D con grandes efectos visuales y soporte específico para las principales tarjetas 3D, abrirán las puertas del misterio, la magia y la fantasía de la nueva entrega de la saga Ultima, que tendrá gigantescos escenarios para proporcionar incontables horas de juego. Richard Garriot –en famoso Lord British– parece haber renovado energías con este juego, que promete enmendar los errores de los últimos títulos, y sobre todo, Ultima Online. Su mayor esfuerzo se dirige a crear un mundo que tenga vida propia, un mundo del que el jugador de rol se pueda sentir parte.

Psygnosis

NATIONS

Tras mucho marear la perdiz con un solo simulador y haber cambiado su nombre varias veces, Psygnosis ha decidido hacer dos juegos. Nations estará ambientado en la Segunda Guerra Mundial, permitiendo elegir entre aviones alemanes, ingleses o americanos. Las misiones estarán apoyadas por una sólida base de datos de la época, así como secuencias cinematográficas de aquellos años. La simulación física y de vuelo ha contado con el asesoramiento y aprobación de Craig Penrice, un líder de escuadrón de la RAF durante aquella guerra.

METAL FATIGUE

Vapor, lava y energía solar serán los recursos que podrán explotar las diferentes facciones enfrentadas en este juego de estrategia en tiempo real. Los protagonistas son unos gigantescos robots que se pueden crear a medida (como las unidades de Warzone 2100) denominados Combots. Además de los elementos habituales del género como construcción de estructuras, explotación de recursos, creación de ejércitos y batallas, este título aportará sus granitos de arena con posibilidades como poder aprovechar los restos de un enemigo derrotado.

ROLLCAGE EXTREME

El juego de carreras de coches más trepidante realizado hasta el momento por Psygnosis tendrá continuación a primeros del año que viene, en 360º, con 20 nuevos circuitos repartidos en seis entornos diferentes que a su vez estarán separados en cuatro ligas. El sistema de ligas precisamente es lo primero que se ha remodelado para que satisfaga al jugador novel y al experto, pero también los circuitos han sufrido notables mejoras (aunque parezca imposible después de haber visto Rollcage original), tanto en su diseño como en obstáculos y elementos con los que interaccionar.

Wings of Destiny

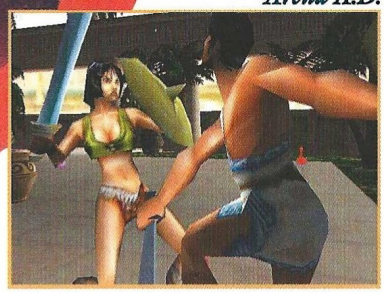
WINGS OF DESTINY

Será el otro simulador que, ambientado en la Segunda Guerra Mundial, lance Psygnosis a final de año (si no vuelven a torcerse las cosas). El combate a cara de perro y una historia tipo cómic serán sus principales características, así como las más de 50 misiones diferentes basadas en campañas reales de la guerra. El jugador podrá elegir volar para los Aliados o el Eje en cuatro aviones diferentes: los Messerschmitt 109e y 262, el P51b Mustang y el Supermarine Spitfire Mark 1.

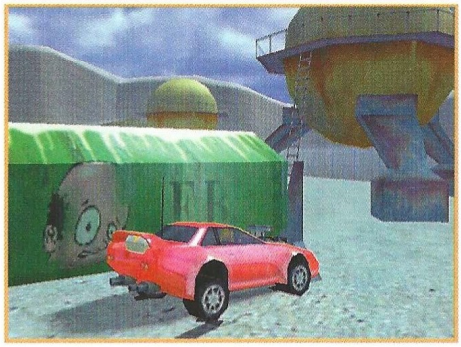
Ripcord Games

SPEC OPS II

Con el subtítulo de "US Army Green Berets", Ripcord lanzará la secuela del primer juego que se adentró en el género de ac-



Arena A.D.



Carmageddon TDR 2000

ción militar. El equipo de programación, Zombie, será el mismo que además de Spec Ops hiciera las dos expansiones que nunca salieron en España. El entorno 3D del juego se ha actualizado y modificado para ofrecer unos escenarios más realistas, y se podrá controlar a cuatro boinas verdes en lugar de dos. También habrá un modo multijugador operativo a través de red e Internet.

SCI

ARENA A.D.

Se podría describir como el Barbarian de final de siglo. Es un juego de combate de gladiadores en 3D ambientado en el año 97 d.C., cuando el Imperio Romano capturaba gentes de otros pueblos para divertirse con ellos en los circos y coliseos. Precisamente el jugador asumirá el papel de uno de estos prisioneros, y tendrá que emplearse a fondo para derrotar a sus contrincantes y mejorar sus armas y estado físico. Al final, como siempre, sólo puede quedar uno. Y quién sabe, el premio podría ser la libertad.

CARMAGEDDON TDR 2000

Si alguien pensaba que el salvajismo de Carmageddon no podía llegar más lejos, estaba totalmente equivocado. TDR (The Death Race) utilizará un nuevo engine 3D muy potente para representar un mundo dividido en 15 entornos diferentes, que abarcan un total de 45 carreras. El jugador podrá personalizar vehículos y peatones desde el principio del juego, y también habrá nuevos "individuos" como zombies, que pondrán en apuros a más de uno. Por supuesto, TDR 2000 no andará escaso del particular y brutal humor que SCI ya incluyera en los Carmageddon anteriores.

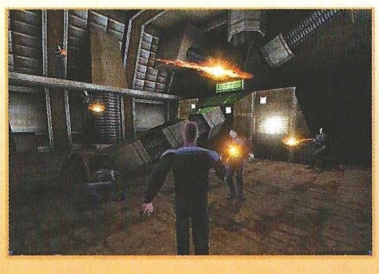
Simon & Schuster

SHATTERED LIGHT

Delos es un mundo no muy diferente a la Tierra que se ve transformado en un reino mágico cuando alguien intenta hacerse con el poder básico del universo. Las leyes de la naturaleza quedan alteradas para siempre, los hombres conviven con monstruos, las espadas con la hechicería y el bien con el mal. Se trata de un juego de rol de fantasía clásica que se lanzará al mismo tiempo que una serie de novelas. También incluirá un engine totalmente personalizable para crear escenarios, modificar personajes e incluso alterar una partida multijugador.

STAR TREK DEEP SPACE 9: FALLEN

Con el engine de Unreal y algunos elementos de Unreal Tournament, este juego presentará hechos de la primera parte de la saga Millenium, entre la sexta y la séptima temporada de la serie de televisión. Como Sisko, Worf o Kira, el jugador tendrá que encontrar tres orbes imprescindibles para controlar el poder de los Pah Wraiths, una raza alienígena todopoderosa que está a punto de regresar. En forma de aventura de acción en primera persona, este título llevará a cada uno de los posibles protagonistas por diferentes sendas hacia el mismo final.



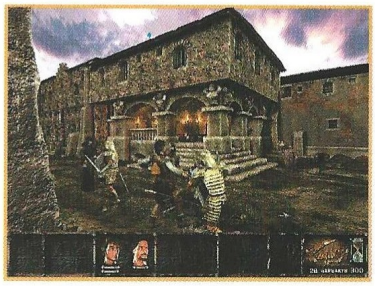
The Learning Company

CHESSMASTER 7000

Ha sido siempre la serie de juegos de ajedrez por excelencia, y aunque muchos han intentado hacer sus pinitos, nadie ha logrado ventas de millones de unidades como Chessmaster. Esta nueva edición estará dividida en dos partes: una para expertos y otra para neófitos que quieran acercarse por primera vez a este fantástico juego. Para los primeros habrá más de 400.000 partidas almacenadas con los mejores de todo el mundo, así como diversos niveles de inteligencia artificial para ofrecer desafíos de distinto nivel. Para aprender a jugar hay diversos tutoriales que animarán a niños a partir de 6 años a desarrollar la técnica necesaria para este reto a la inteligencia.

Warlords Battlecry

Warhammer 40.000: Rites of War



CLOSE COMBAT IV

Hasta ahora había sido Microsoft quien publicara los títulos de esta serie de juegos de Atomic Games, pero a partir de ahora será Mindscape, la división de juegos de The Learning Company, quien editará la saga Close Combat. Una de las batallas más duras de la Segunda Guerra Mundial, la del Bulgo, será el núcleo de esta nueva entrega, que contará entre otras cosas con una representación visual más vistosa, y con condiciones climatológicas como lluvia y nieve. Se podrán jugar batallas sueltas, operaciones y campañas completas, tanto para los Aliados como para el Eje.

WARHAMMER 40.000: RITES OF WAR

Con el mismo entorno y sistema de juego que Panzer General II, este nuevo título de la serie Warhammer 40.000 de SSI ofrecerá 24 misiones concatenadas de forma argumental cuyas condiciones de victoria serán algo más variadas que hasta ahora. Los elementos de rol del juego se verán potenciados, así como la opción multijugador con un modo cooperativo. 70 unidades renderizadas en 3D, un editor que permitirá personalizar numerosos aspectos del juego y muchos efectos especiales, darán vida una vez más al mundo de Warhammer 40.000. En esta ocasión serán los Eldar quienes estén bajo el mando del jugador.

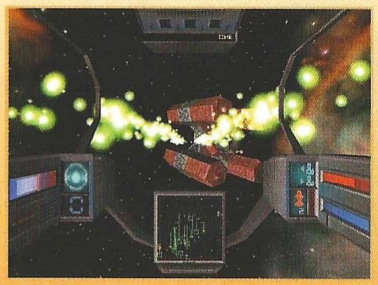
WARLORDS: BATTLECRY

La serie que hasta ahora fuera por turnos salta al tiempo real con una historia llena de sorpresas y promesas. Dos poderosas fuerzas amenazan la existencia de la vida mortal, y es necesario terminar con ellas. Sin embargo, si la mano ejecutora es humana, se producirá un gran cataclismo. Es la paradoja de las Dos Lágrimas. La campaña, dividida en seis capítulos, se podrá jugar con los paladines del bien o del mal, quienes retendrán algunas de sus características entre un escenario y otro. Habrá ocho razas, 16 clases, diez condiciones de victoria y más de 70 hechizos separados en ocho esferas de poder. Estrategia, táctica y rol se darán cita en Warlords una vez más.

THQ

X-BEYOND THE FRONTIERS

Los simuladores de aventuras espaciales tendrán un nuevo título con este juego que a pesar de no utilizar el engine de Sinistar Unleashed –el fabuloso arcade espacial de THQ que antes se llamara Excession–, sí que tiene un aspecto gráfico igual de impresionante. En un universo totalmente nuevo habrá seis civilizaciones diferentes, así como algunos componentes de estrategia en tiempo real que permitirán establecer auténticos imperios. Comercio, combate, construcción, explotación de recursos... Toda una amalgama que amplía la lista de títulos de este tipo para este año y el que viene.



UBI SOFT

ARCATERA: THE DARK BROTHERHOOD

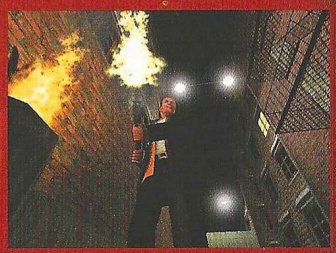
Lon gráficos dignos de Blade Runner y la riqueza de Baldur's Gate, llegará de los países del Este gracias a Ubi una prometedora aventura en la que se podrá controlar entre uno y cuatro personajes. Su misión será impedir en un plazo de tres semanas –en tiempo virtual– el derrocamiento del príncipe de la ciudad a manos de un culto satánico que pretende hacerse con el poder. La historia no es lineal y puede desembocar en varios finales diferentes, lo que otorgará al jugador una gran libertad de acción en un mundo vivo en que los personajes poseen patrones de comportamiento.

HYPE: TIME QUEST

La Edad Media, leyendas, mitos y el mundo de los Clic de Playmobil configuran esta aventura de acción en 3D que presentará a Hype, un héroe de plástico cuya misión es volver a su época. El Caballero Negro lo ha desterrado al pasado, así que Hype tendrá que abrirse paso a través de cuatro generaciones para volver a su presente. Más de 80 personajes, efectos especiales, un mundo de gran viveza visual y ambiental, y personajes clásicos como monjes, caballeros, gigantes, dragones y muchos más para ilustrar una aventura que, desde luego, no será sólo para niños.

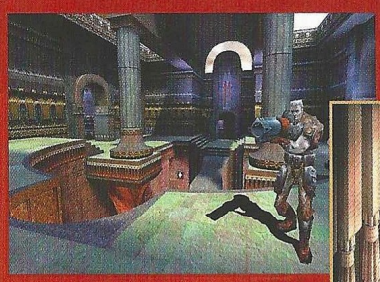
LAS ESTRELLAS DE LA FERIA

De los casi 2.000 juegos que se presentaron en el E3 –y eliminando evidentemente los de consola–, algunos llamaron especialmente la atención por diversos motivos. Todos ellos atrajeron la atención de grandes grupos de gente durante todo el día, así que es fácil suponer – haciendo caso de este único dato–que son los más esperados o los que más éxito van a tener. Diablo II mantuvo muy ocupados a Bill Ropper y su equipo, haciendo constantes demostraciones y presentando un nuevo personaje y algunos actos más del juego. También Drakan tuvo auténticos remolinos de gente alrededor, con su atractiva protagonista y los fabulosos vuelos que a lomos de su dragón efectuaba por fantásticos escenarios repletos de enemigos. Algo parecido sucedía con Dungeon Keeper II, que por la forma en que se mostraba –sólo dos ordenadores con una persona de Bullfrog en cada uno realizando demostraciones– provocaba colas de gente ansiosa por comprobar qué había de nuevo en esta secuela. Fuera del recinto de la feria se podía ver –entre otros juegos de G.O.D.– Max Payne, que seguramente logre situarse en los puestos más altos de las listas de venta a tenor de la demanda de demostraciones que produjo.



Pero sin duda fue el pequeño rincón que Electronic Arts designó en su gigantesco estand para Westwood el más concurrido: Nox y Tiberian Sun parecían un panal de rica miel que atraía a toda criatura viviente que pasase por allí. El polo opuesto a esto fue Prince of Persia 3D, que se podía ver en tres lugares diferentes, con bailarinas orientales incluidas y un pequeño teatro donde cualquiera podía sentarse a conocer este juego.

Y los ordenadores donde se podía jugar Total Annihilation: Kingdoms echaban humo. Casi fué necesario establecer un sistema de turnos para poder acercarse a ellos y jugar un rato, ya que los representantes de los millones de seguidores del primer juego ansiaban pasar allí horas enteras. Quienes llevan más tiempo en esta industria, víctimas de la nostalgia de un juego de 8 bit que tenía el mismo nombre, no pudieron resistirse a Saboteur, que aunque no tiene mucho que ver con el juego de Spectrum, llamó mucho la atención y enganchó a quien se acercó a él. Por último, no menos importante, y con toda seguridad el más deseado en las últimas semanas, Quake III arrastró a las masas ávidas de disfrutar de esta tercera entrega de uno de los grandes clásicos de todos los tiempos con renovada arquitectura y más acción que nunca.



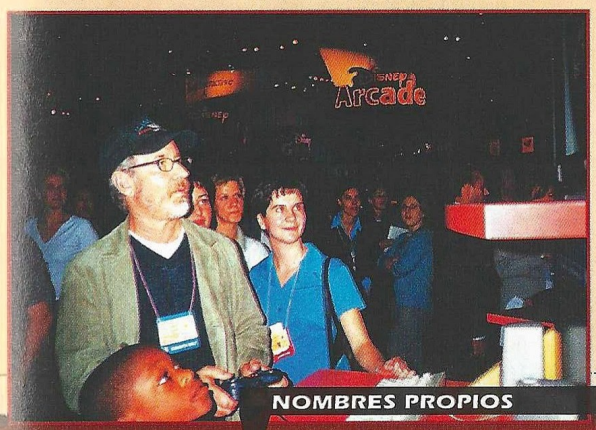
RAYMAN 2: THE GREAT ESCAPE

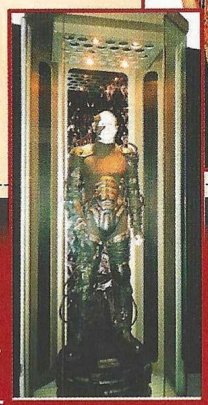
El adalid de Ubi Soft volverá a las andadas, esta vez en 3D con un entorno y posibilidades muy similares a los de Croc y Mario 64. Una banda de piratas sin escrúpulos aterriza en el mundo de Rayman para capturar a todos sus habitantes y vendérselos a un circo galáctico. Rayman consigue escapar, pero debe liberar a sus amigos y despertar al Hechicero Polochus, quien le ayudará a derrotar a los piratas.

Westwood Studios

NOX

Se anunció a primeros de año, pero no se ha visto nada hasta hace unas semanas. Nox es un juego de acción y rol muy "Diablesco", que utiliza una perspectiva isométrica para representar un mundo de fantasía cuya principal virtud es un elevado nivel de interacción. Es posible usar rocas para bloquear puertas, apagar fuego con agua... Hay más de 70 hechizos y múltiples armas que se pueden y deben usar en combinación para resolver las distintas situaciones. Por supuesto, tratándose de Westwood, el modo de un jugador tendrá una historia de peso, y el multijugador permitirá participar cooperativamente además de las modalidades habituales.





NOMBRES PROPIOS

Steven Spielberg

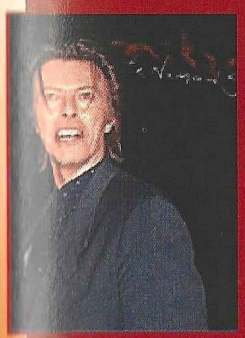
Fue todo un evento. Cuando nos dirigíamos a ver a los señores de Oddworld (Abe's Oddisey), un responsable de GT Interactive nos comunicó que la reunión se había cancelado porque Spielberg quería verles –aún no sabemos bien con qué propósito, pero seguramente habrá algún tipo de anuncio en breve por parte de la compañía–. El caso es que mientras caminábamos aún con cierta incredulidad hacia el estand de Ubi Soft, allí encontramos a Spielberg, jugando a Rayman 2 con su hijo.

Lara Croft

La nueva modelo que encarna a Lara Croft, Lara Weller, hizo varias y breves apariciones en el escenario de EIDOS. A su alrededor se congregaron cientos de fans, y algunos de ellos obtuvieron como premio camisetas, barajas de cartas y, claro, una instantánea de la voluptuosa modelo.

David Bowie

En el mismo lugar donde se celebró la fiesta de EIDOS unas horas más tarde, The House of Blues, Bowie dio la rueda de prensa junto al diseñador de Omikron –Reeves Gabrels– para explicar su participación en el proyecto, con la música y el personaje de Boz. En cambio su esposa, Imán, será una entidad virtual e incorpórea. Puestos a elegir, podría haber sido al revés.



Bowie declaró que "me he alejado de la música típica industrial que se hace para los juegos. Mi prioridad al escribir la música para Omikron ha sido darle un subtexto emocional. Creo que Reeves y yo lo hemos conseguido".

Star Trek

La serie iniciada por Gene Rodenberry inundó el E3, sorprendentemente, con muchos más títulos y despliegue que Star Wars. Títulos de la serie clásica, Deep Space 9 y La Nueva Generación. Hubo figuras a tamaño natural como la de la imagen, y también algunos personajes habituales de la serie, aunque no protagonistas, que se dejaron caer para firmar unos autógrafos.

Jane Jensen

La autora de la serie Gabriel Knight estuvo al pie del cañón todos los días, mostrando la tercera entrega del juego a quien se lo pedía. Su creatividad e imaginación parecen no tener límite, algo que demostrará en unos meses Blood of the Sacred, Blood of the Damned.

Bill Ropper

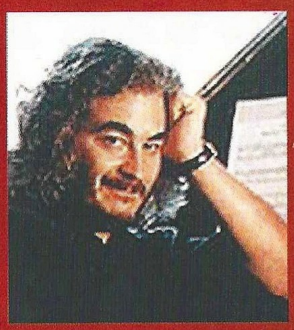
El cerebro tras el diseño de los grandes éxitos de Blizzard también estuvo constantemente ante una pantalla contando las novedades de Diablo II. Su principal "preocupación" era explicar las novedades que se habían producido en el diseño del interfaz –entre otras cosas– pues es la primera oportunidad que se presentaba para tener una respuesta real de potenciales jugadores.

Prince of Persia 3D

Aunque los modelos masculinos de carne y hueso no abundan precisamente en las ferias, puesto que la mayoría de los jugadores son hombres, Red Orb rompió esta regla llevando al Príncipe de Persia al E3, aunque eso sí, flanqueado por dos exuberantes bailarinas orientales y gemelas que interpretaban la danza del vientre muy, pero que muy bien.

Douglas Adams

El autor de Starship Titanic –la aventura de Simon & Schuster que no ha llegado ni llegará probablemente a España–, más conocido por la novela "The Hitchhiker's Guide to the Galaxy", estuvo firmando autógrafos el primer día del E3. Al ser preguntado por su papel en su recién creada compañía The Digital Village –una empresa multimedia que también hará juegos–, Adams declaró "mi labor en The Digital Village es crear nuevos proyectos, moverme de un medio a otro, pensar en nuevos medios de forma estratégica, y enredar con nuevos cacharros".

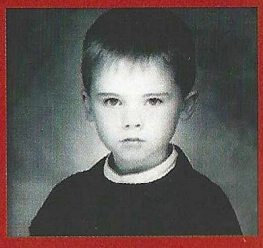


Michael Kamen

Pianista de Bowie durante unos años, y más tarde compositor de numerosas bandas sonoras cinematográficas –Arma Letal, La Jungla de Cristal, Robin Hood: Príncipe de los Ladrones, Don Juan de Marco, 101 Dálmatas y Jack, entre otras–, Michael Kamen se dejó caer por el gran salón de Apple, su máquina favorita para trabajar con música.

Jake Lloyd

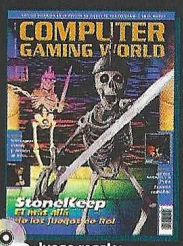
El actor más joven de La Amenaza Fantasma, que interpreta a Anakin Skywalker –Darth Vader, padre de Luke–, también estuvo en la feria, aunque sólo para apoyar Racer en Nintendo 64. Fue un paso fugaz y poco anunciado, más para curiosos que otra cosa. Al fin y al cabo, es un niño, y los niños americanos inteligentes de las telecomedias, son sólo una falacia de la televisión.



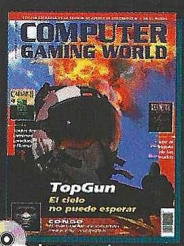
COMPUTER GAMING WORLD

NÚMEROS ATRASADOS

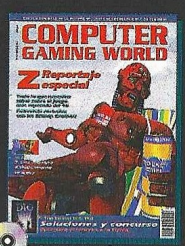
Ahora puedes adquirir los números de CGW – junto con los CD-ROM´s y sus juegos de regalo – que no conseguiste en su momento



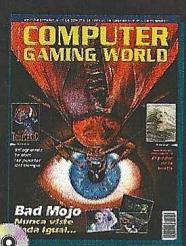
2 Juego regalo: "Fascination"



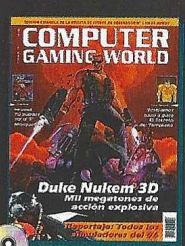
3 Juego regalo: "Lost in Time 1y2"



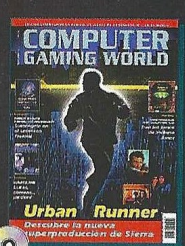
4 Juego regalo: "Xenon 2"



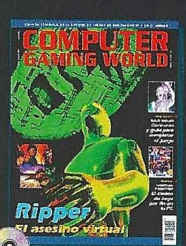
5 Juego regalo: "RingWorld"



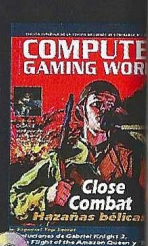
6 Juego regalo: "Blue Force"



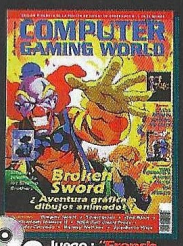
7 Juego : "Luigi in Circusland"



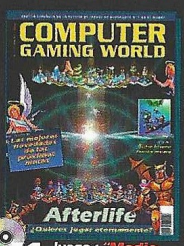
8 Juego : "Prehistoric Adventure"



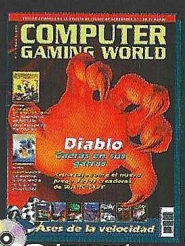
9 Juego regalo: "Egyptian Cl



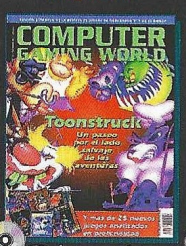
10 Juego : "French Revolution"



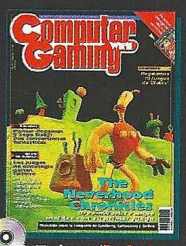
11 Juego : "Medieval Knight"



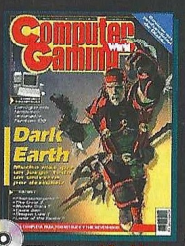
12 Juego regalo: "Far West"



13 Juego regalo: "Final Duel"

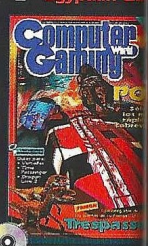


14 Juego: "La Luz del Druida"

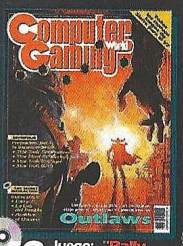


15 Juego : "Araldhas el Oscuro"

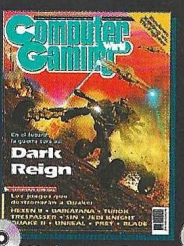
16 Juego regalo: "TwinFire"



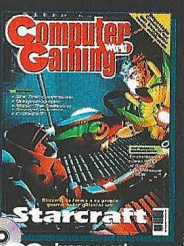
17 Juego regalo: "Bricks De L



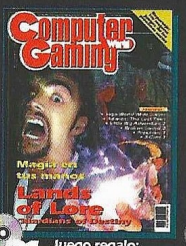
18 Juego: "Rally Championship"



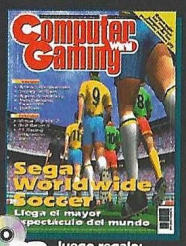
19 Juego regalo: "Oscar"



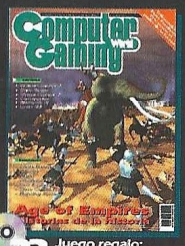
20 Juego regalo: "Inca"



21 Juego regalo: "King Quest VI"

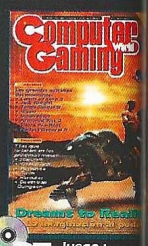


22 Juego regalo: "Inca II"

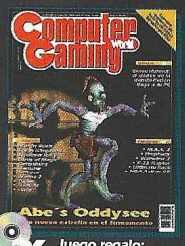


23 Juego regalo: "Goblliins"

24 Juego regalo: "Freddy Pharkas"



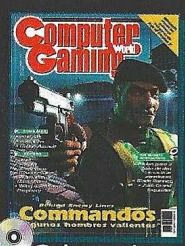
25 Juego : "Gobliins 2



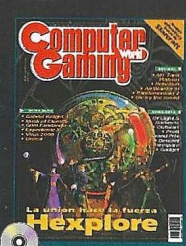
26 Juego regalo: "Osarium"

27 Juego regalo: "Lode Runner"

28 Juego regalo: "Oxide"



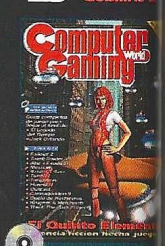
29 Juego regalo: "La fuga"



30 Juego regalo: "Goblins 3"

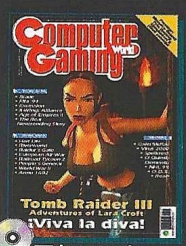
31 Juego regalo: "Under Pressure" y "Pressure Drop"

32 Juego regalo: "Twin Lazers"

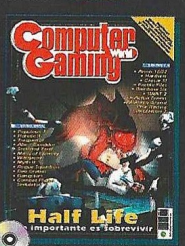


33 Juego regalo: "Witch Fro

34 Juego regalo: "Fatal Jack"

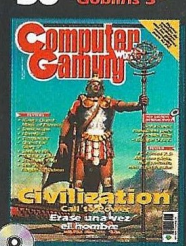


35 Juego regalo: "Fatal Jack 2"



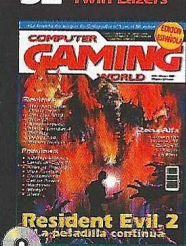
36 Juego regalo: "Tomb's Passage"

37 Juego regalo: "3DUltra Pinball"

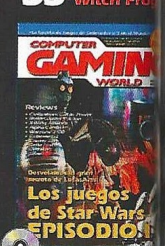


38 Juego regalo: "Drácula"

39 Juego regalo: "Last Dynasty"



40 Juego regalo: "Gabriel Knight"



41 Juego regalo: "Bud Tucker

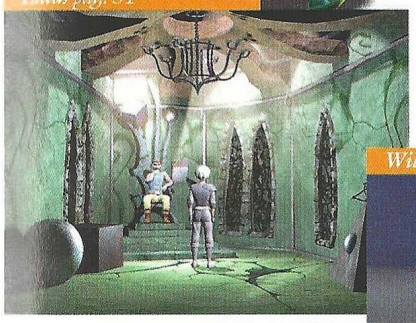
Deseo que me envíen al precio de 650 ptas./unidad, gastos de envío incluidos, los siguientes números: (indica con una X los que deseas)

| | | |

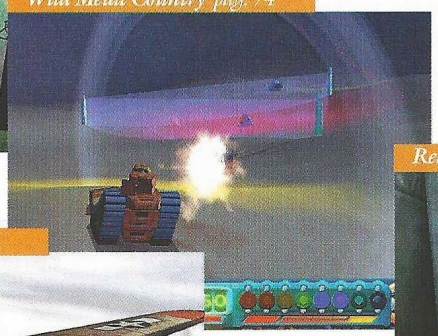
Reviews

50 ..... Aventura/Rol
58 ..... Estrategia
68 ..... Acción
82 ..... Deportes
84 ..... Simulación

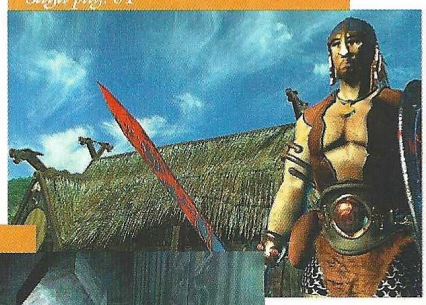
Liath pág. 54



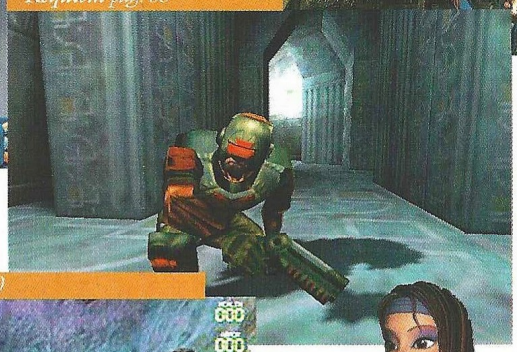
Wild Metal Country pág. 74



Saga pág. 64

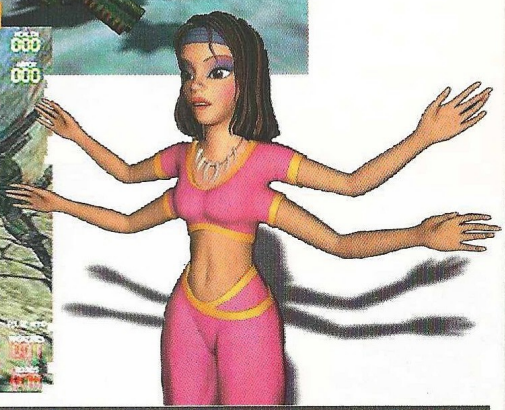


Requiem pág. 68



Fighter Squadron pág. 84

Alien Vs. Predator pág. 70



Así puntuamos en CGW

imprescindible

Entre 5 y 4 CD's, obtendrán esos escasos, pero memorables juegos en los que casi todo es realmente bueno. Son pocos, pero como dicen los gallegos, "haberlos, haylos".

muy bueno

De 4 a 3 se merecerán esos títulos de gran calidad a los que tan sólo les faltó la guinda final para haber obtenido el codiciado sobresaliente. Aún así merece la pena seguirles la pista.

bueno

El segmento de 3 a 2 quedará reservado a producciones que, por extraños designios achacables a las musas de los programadores, resultaron poco afortunadas.

pasable

Bastante peor parados saldrán los que solamente obtengan de 2 a 1, es decir, suspenso total y absoluto.
Pese a todo no son ni mucho menos los peor parados.

bajo mínimos

Los peor parados con diferencia serán aquellos juegos que obtengan menos de 1 CD, es decir, aquellos escasos, pero lamentables juegos en los que casi todo es un puro desproposito.

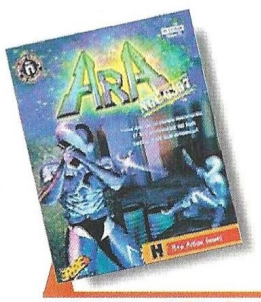
En busca del antídoto

ARA NGC 6397

En la Tierra, un virus ha sido propagado para anular la voluntad de las masas de población descontentas. Nada sabes sobre su origen ni sobre las intenciones de quienes lo fabricaron, pero de una cosa estás seguro: el antídoto existe, y tú deberás requisarlo del interior de una avanzada estación espacial.

Hace poco tiempo hablábamos de un juego llamado Enemy Zero. Para quienes hubiesen leído aquel artículo no será difícil imaginar cómo es ARA, porque en esencia los parecidos entre ambos son notables. Así es la competencia. En el caso de ARA, se trata de una aventura gráfica que incluye, entre sus escenas, algunas dosis de acción desesperada con muchos tiros, momentos difíciles y elementos de astucia, para que el jugador resuelva, –a medida que se encuentra avanzando a lo largo de su compleja trama–, los retos propuestos.

El juego no es fácil, pero los elementos en los que se basa han sido obtenidos bajo los auspicios de una lógica aplastante. No encontrarás absurdos ni incongruencias, ya que la representación de la trama ha sido medida con toda precisión. Y es que en esta aventura espacial, las imágenes que entran por los ojos se clavan en el cerebro al ser desarrolladas de forma paralela a la acción. ¿Cómo? Pues ayudada por ventanas que se van abriendo poco a poco a tal efecto –como si fueran viñetas animadas en un cómic–, superponiéndose al entorno que muestra la pantalla principal, y que personalizan subrayándolas, las escenas más relevantes de esta entrega basada sobre todo en el suspense que flota alrededor del protagonista.



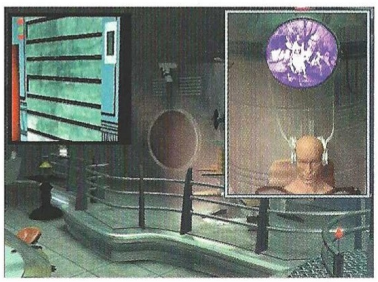
Precio: 5.990
Requerimientos: Pentium 100, 16Mb de RAM, 8 Mb de disco duro libres, Windows 95, CD-ROM 4x, tarjeta de sonido, ratón
N° de jugadores: 1
Editor: Artech/H+a
Distribuidor: Erbe

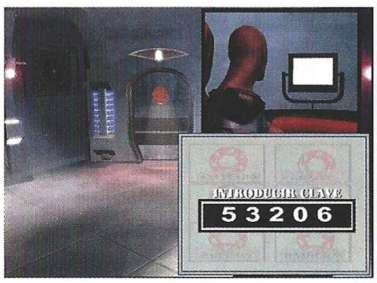
Medios

Dispondrás de algunas armas que deberás usar para protegerte, pero el sustento de tu existencia te vendrá impuesto por el grado de astucia que muestres a la hora de resolver los ardides que se esconden bajo la inocente apariencia de los elementos diseminados por las estancias de la estación. Un ejemplo: existe un panel cortacorrientes con seis botones que mantiene los sistemas activados. Si pulsas uno de esos botones, el sistema al que afecte se desactiva, pero en el panel no aparece ningún signo diferenciador que muestre la desconexión, o a qué elemento de la estación afecta la falta de corriente. Así pues, deberás ir con gran cuidado, averiguar qué sistema ha quedado afectado y controlar si el mismo está encendido o apagado. Si no lo haces así, cuando vayas a –por ejemplo– cortar un cable, puede que termines con tu cuerpo calcinado en un instante.

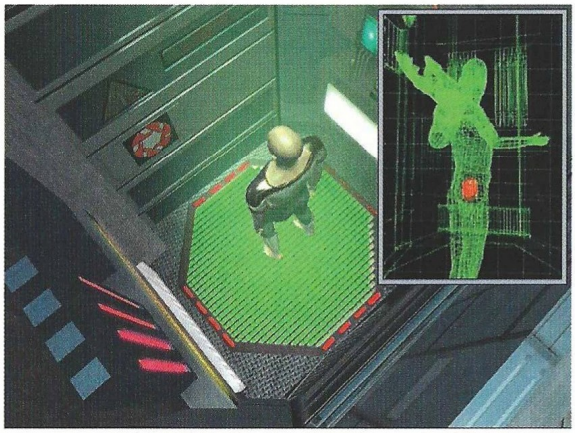
Nate Remus

Como protagonista del juego, tus acciones están visualizadas en tercera o en primera persona, según se tercie, para los momentos de acción o de aventura gráfica respectivamente. Cuando se trate de acción, estarás siempre de espaldas a la cámara y el cursor cambiará en puntero láser para disparar, convirtiéndose en unas flechas de dirección para poder desplazarte, o en indicadores para usar mecanismos de la estación. Otras veces será una mano enguantada que acciona elementos como cerraduras o teclados, o que recoge objetos. En momentos de aventura, todo se observa en tercera persona salvo las viñetas animadas que ofrecen a veces un concepto visual de primera persona.

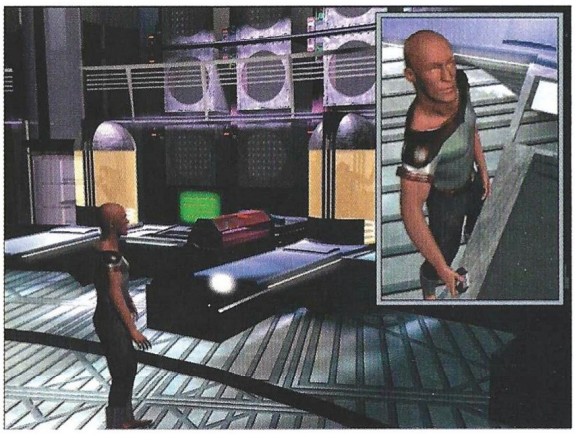




Todo ARA ha sido envuelto con la neblina de la sospecha y



del desconocimiento, aumentando así el grado de expectación que ofrece el juego hasta el máximo. Tendrás que desenvolverte a través de pasillos, corredores, ascensores, conductos de aire, escalinatas y todo tipo de lugares futuristas. Además podrás avanzar en tus recorridos, para luego tener que retroceder hasta lugares que dejaste ya por imposibles. No encontrarás a mano todo lo que necesitas, y en cuanto al otro soldado que te acompaña en la misión, puesto que los demás fueron aniquilados al principio de la trama, mantén los ojos abiertos porque puedes llegar a recibir alguna que otra sorpresa.

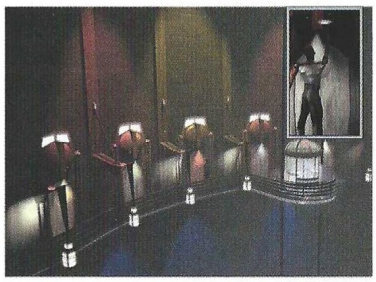


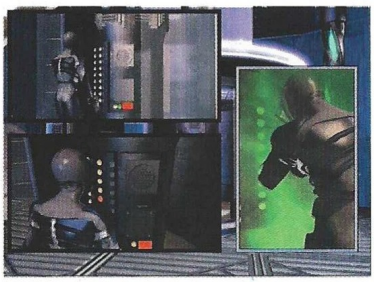
ARA mantiene el suspense en todo momento, ofrece un sencillo interface y se maneja con el ratón, simplificando las tareas que requieren acciones inmediatas y reflejos a la velocidad de la luz. Es un juego que podríamos calificar en general como bueno, adictivo, y en el que no puedes grabar cuando quieras, sino que la partida se guarda de forma automática al llegar a determinados momentos en la trama. No obstante todo lo dicho anteriormente, ofrece diversión, buenos efectos especiales y una calidad gráfica que nos muestra a lo largo de todo el desarrollo del juego una constante: a pesar de haber sido creado con una tecnología que se podría considerar relativamente antigua, es justo reconocer que lo que en realidad dispara el "buen hacer" en un juego, no son los avances informáticos en sí mismos, sino las ideas que aquellos plasman, que son en definitiva el fundamento –con frecuencia olvidado– de los buenos productos.

Tendrás que desenvolverte a través de pasillos, corredores, ascensores, conductos de aire, escalinatas y todo tipo de lugares futuristas

El truco es...

Para acceder al cuarto en donde el protagonista dice percibir que algo se mueve, junto al ascensor, debes recoger una de las perchas que están colgadas en el armario de la habitación en donde te despiertas.





Calificación

ARA NGC 6397

Pros: Trama interesante. Buena ambientación sonora y excelentes efectos especiales. Resultado visual muy convincente. Completamente traducido al castellano.

Contras: Sólo grabas la partida cuando completas determinados retos. Si mueres tendrás que comenzar desde el último que superaste.

Malos tiempos

Lands of Lore III

Poco se ha hecho esperar la tercera entrega de la saga Lands of Lore. Los aficionados encontrarán en los cuatro CD's del juego interesantes novedades, y también algunas cosas que no les gustarán en absoluto.

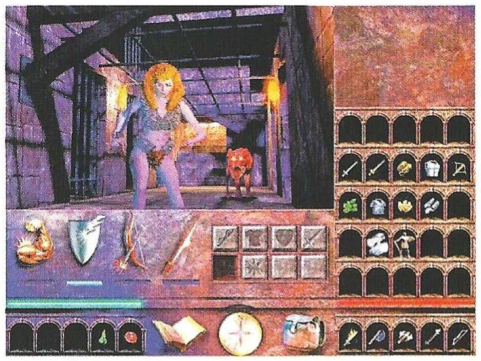
No mucho después de la derrota de Belial y la desaparición del Dracúlo, Gladstone se ve amenazado una vez más. Nadie sabe cómo ni porqué, pero unos extraños portales han aparecido en diversas zonas de los aledaños del castillo, y están provocando auténticos desastres. Terribles criaturas salen de ellos asesinando a todo ser viviente que encuentran, el paisaje y los animales están mutando por culpa de la energía de los portales.

El protagonista, Copper, ve cómo su padre y hermanastros son asesinados. Único heredero del trono, mitad humano mitad dracoide, y a sus 16 años, pierde su alma en el ataque. Si no fuera por la ayuda de Dawn, habría muerto. Sólo la magia de los Antiguos mantiene su cuerpo con vida. Su misión es buscar al Drarículo para que le ayude a recuperar su alma. Al encontrar por fin al antiguo dios, Copper descubre que debe cerrar los portales para recuperar su alma, con lo que empieza una larga odisea que le llevará a varios mundos diferentes.

Una buena secuela

Entre las novedades más destacables de Lands of Lore III se encuentran los gremios, asociaciones de magos, guerreros, ladrones y clérigos a las que Copper puede –y debe– unirse para tener a su disposición todas las armas posibles. El interfaz ha sido remodelado, hay soporte para tarjetas 3Dfx con todo lo que esto conlleva, una banda sonora bastante espectacular, y el sistema de combate y hechizos también ha sufrido notables mejoras.

Otra novedad es el nacimiento de la figura del familiar, una criatura etérea que acompañará a Copper en todo momento y cuyas habilidades incluyen la de luchar, proteger con magia al muchacho y localizar objetos. Es como un segundo personaje –más poderoso al principio que el joven–, y obedece cuatro órdenes básicas pero muy útiles. Sin él, sería imposible superar determinados combates.



Elementos contradictorios

Los hechizos –bastantes más que en Lands of Lore II– se combinan con las posibilidades de la farmacopea para crear un sistema de magia más potente. En combate, el programa selecciona automáticamente el arma adecuada entre las dos equipadas (de proyectiles y cuerpo a cuerpo) según la distancia del enemigo. Los puzzles y enigmas no abusan de los tópicos del género, y resultan interesantes en su mayoría. De lo que sí se abusa bastante es de las plataformas, algo bastante incómodo en un juego 3D en primera persona, perspectiva que dificulta el cálculo de las distancias para realizar la gran cantidad de saltos que obliga el juego.

Los escenarios son muy grandes y poseen una gran definición, si bien están construidos con texturas bastante monótonas en muchos casos. En cambio, los personajes –actores superpuestos– tienen una calidad muy inferior, y lo mismo sucede con gran parte de los enemigos.

Todo esto, junto al nuevo guión y unas animaciones fascinantes y de muy alta calidad, conforma un gran juego que merecería mucho la pena disfrutar durante horas –muchas menos que Lands of Lore II– si no fuera porque Lands of Lore III presenta varios problemas debidos a la inexplicable actitud de Electronic Arts España para con este juego.

Precio: 6.990
Requerimientos: Pentium 166, 32MB de RAM, 500 MB de disco duro libres, CD-ROM 4x, Windows 95/98, tarjeta de sonido, ratón
Nº de jugadores: 1
Editor: Westwood Studios
Distribuidor: Electronic Arts

El interfaz ha sido remodelado y hay soporte para tarjetas 3Dfx con todo lo que esto conlleva

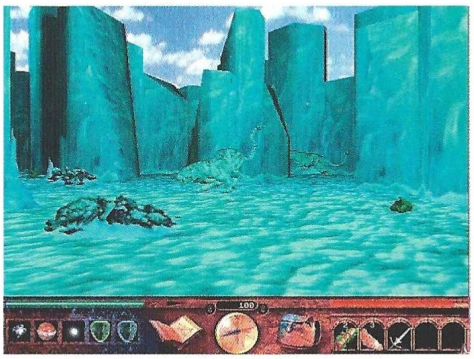
Puntualizaciones

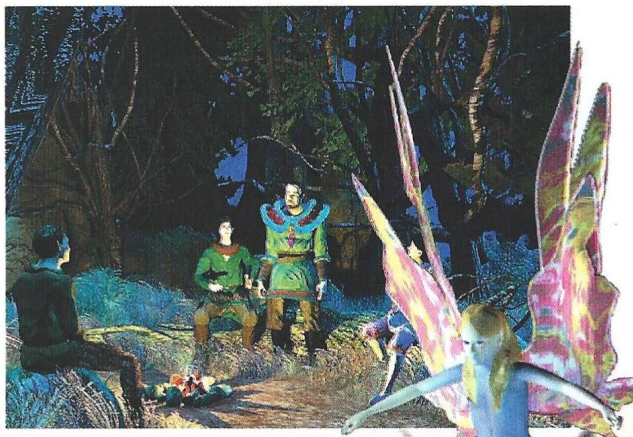
La primera es que Lands of Lore III está totalmente en inglés –a excepción de caja y manual–, y no se advierte en ningún momento en la caja que esto es así. Electronic Arts, habiendo comprado Westwood Studios, siendo una de las compañías más grandes de esta industria y con más recursos que muchas otras, no ha sido capaz –o no ha querido realizar la inversión, lo mismo da– de traducir y doblar el juego, cuando la entrega anterior, comercializada por Virgin, estaba completamente en castellano.

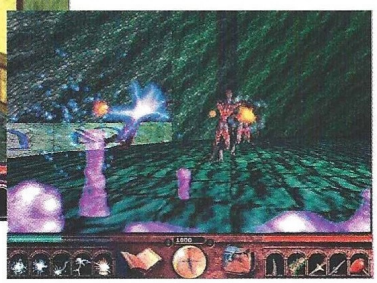
Y lo que ya es el colmo es que el juego tenga errores. Y no cuatro tonterías de clipping, no. El parche que ha editado Westwood y que Electronic Arts no ha incluido en la versión que ha comercializado en España –a pesar de que Lands of Lore III haya salido aquí bastante después que en Estados Unidos por no se sabe qué motivos teniendo en cuenta que está en inglés, por lo que han tenido tiempo de sobra para hacerlo–, soluciona 7 errores que se producen con Direct3D, 10 errores –la mayoría de ellos graves, pues provocan que el juego se cuelgue– del sistema de juego, y 9 errores más de juego que incluyen cosas tan variopintas como no poder salir de una habitación secreta en Gladstone.

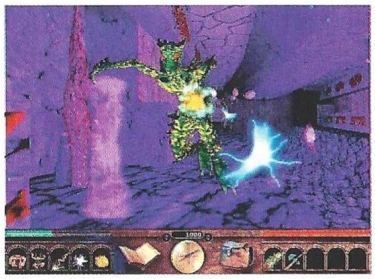
El truco es...

Busca bien en el bosque, pues en él encontrarás varios portales. Para llegar al gremio de ladrones, tienes que entrar en las alcantarillas de Gladstone a través de una reja que hay bajando unas escaleras cercanas al Gremio de los Clérigos. Sigue las llaves grabadas en las paredes para encontrarlo.









En fin, que lo que podría haber sido un fantástico juego de rol puede convertirse en algo más que un soberano dolor de cabeza para quien lo compre. El que esté totalmenente en inglés y los errores que pueden aparecer en el momento más inesperado, destrozan cualquier atractivo que pueda tener Lands of Lore III per se.

Calificación

Lands of Lore III

Pros: Aunque aparente lo contrario, Lands of Lore III aporta bastantes novedades con respecto a su predecesor, entre ellas una historia llena de sorpresas.

Contras: El juego está en inglés y tiene numerosos e impredecibles errores que pueden aparecer o no según la máquina y la configuración de la misma.

Entre el bien y el mal

Liath

En este impass que precede a la avalancha de la nueva generación de aventuras gráficas, todavía salen algunas de corte clásico a modo de últimos coletazos de la visión más convencional del género.

Liath comienza en la ciudad de Azeretus, donde el tiempo parece haberse vuelto loco. Tres amigos –Criss, Ithena y Tiche–, se ven arrastrados a este lugar por motivos muy diferentes, sin saber ninguno que salir de la ciudad es imposible. Tiche se muda allí y no da señales de vida durante mucho tiempo, aunque él no se da cuenta debido a la distorsión que pesa sobre la ciudad. Sus dos amigos, extrañados por la ausencia de noticias, deciden ir en su busca. Lo que se presenta como una visita medianamente normal, se convierte en una pugna por dilucidar el destino del mundo entero.

En el límite del prototipo de cuento de hadas con ciertas variaciones fantásticas y malignas –como los cuentos de hadas de verdad, y no las versiones descafeinadas que suelen llegar al público–, Liath narra la historia de Criss, que en un momento dado tendrá que vender su alma para convertirse en un ser mítico que su creador llamará Liath.

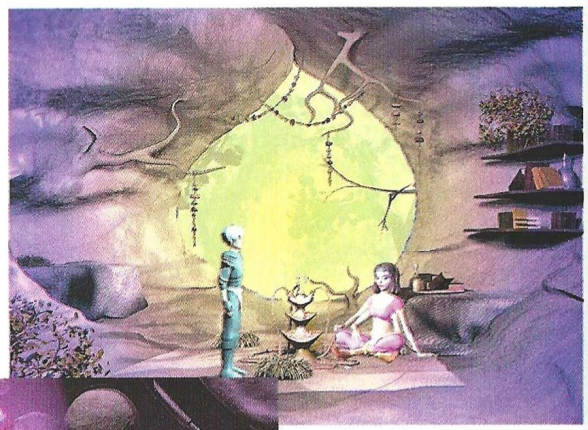
Un mundo gris

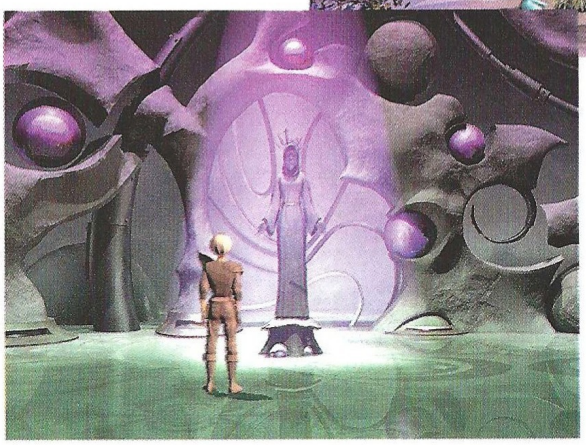
Como ya anticipamos, este título es una aventura de corte clásico, con un interfaz de ratón, puntos calientes, inventario, puzzles, conversaciones, enigmas... Todo lo inherente al género, en una buena resolución (800x600) y gran número de detalles visuales.

El mundo que presenta el juego es sin embargo un lugar extraño, de hecho parece estar muerto. La mayoría de las pantallas no sólo carecen de personajes, sino de cualquier rastro visible de vida. Quizá sea un efecto intencionado apoyado en el guión, pero el efecto que produce sobre el jugador es desolador. En cuanto a los personajes, se ajustan a la más estricta apariencia de ilustración de libro o cómic de calidad, con ciertas licencias artísticas adquiridas de la tradición fantástica bretona.

Puzzles y diálogos

Los diálogos, al igual que en numerosas aventuras incluidas las más famosas y jugadas, presentan un problema casi endémico en este género: la mayor parte se repiten; es decir, al hablar con un personaje aparecen una serie de opciones, y aunque se exploren todas, siguen ahí –diferenciadas eso sí por un degradado del brillo–. Esto tiene la ventaja de poder repetir fragmentos importantes para no perder información, pero al mismo tiempo produce algo de confusión en el jugador, que se preguntará qué queda por hacer o hablar con un determinado personaje. Esta duda se hace razonable cuando por primera vez desaparece del cursor la posible interacción con un personaje una vez repasados todos los posibles diálogos.

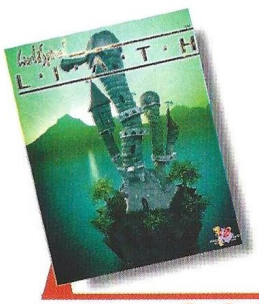




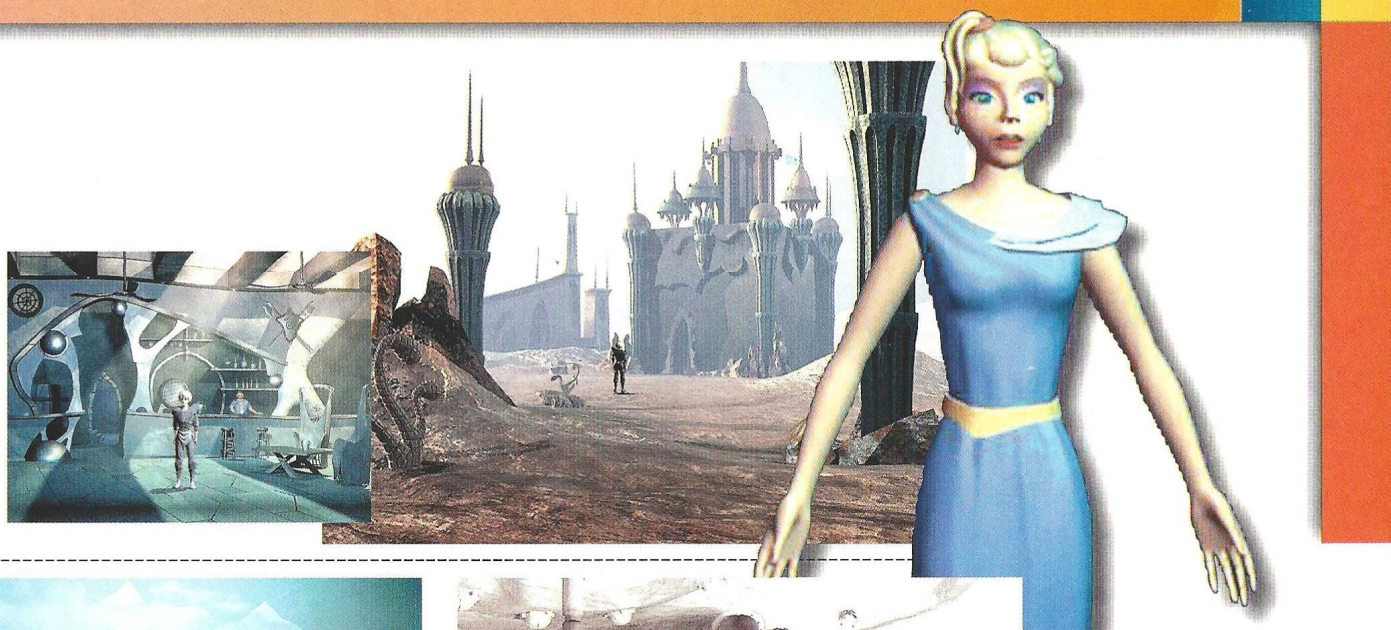
Respecto a los puzzles, hay de todo: lógicos y evidentes a través de la información obtenida en conversaciones o por el nombre y descripción de algunos objetos, y otros tan ridículos como "usar una hoja de muérdago con una pluma debajo de un almendro en flor y con luna llena", por poner un ejemplo de absurdo que no pertenece al juego en absoluto. Esto se puede solventar en cualquier caso a través del sistema de pistas que lleva el propio juego, una ayuda que en según qué casos ofrece entre una y tres posibles pistas sobre qué hacer a continuación. Eso sí, el uso del sistema resta puntos del resultado final, puesto que Liath imita a las clásicas aventuras de Sierra en esto de otorgar puntuación con cada progreso sustancial en el juego.

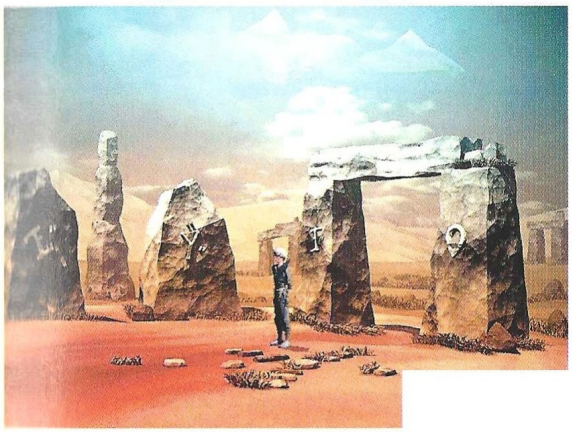
Tedio interactivo

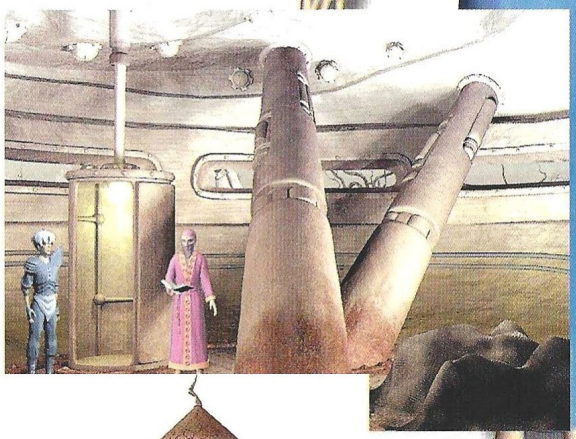
De igual forma se recogen de otros juegos diversas ideas que re-



Precio: 7.990
Requerimientos: Pentium 133, 16Mb de RAM, Windows 95, CD-ROM 2x, 40Mb de disco duro libres, SVGA 2Mb, ratón, tarjeta de sonido
Nº de jugadores: 1
Editor: Project 2





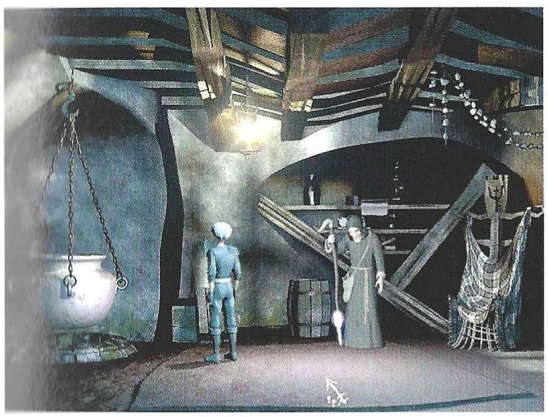


Liath imita a las clásicas aventuras de Sierra en eso de otorgar puntuación con cada progreso sustancial en la aventura

sultaron efectivas en su día y que funcionan igual de bien en Liath, como el uso de un mapa de los distintos lugares a los que ir y que ahorra paseos innecesarios. Y sin dejar los paseos de lado todavía, hay que resaltar también que a diferencia de otras aventuras donde se puede abandonar una pantalla rápidamente con una doble pulsación del botón del ratón sobre la salida, en Liath hay que contemplar el paseíllo del protagonista de un extremo a otro, lo cual se hace tedioso tras un rato.

Como tedioso resulta también el constante cambio de CD que hay que realizar. Al principio es razonable, pero cuanto más se acerca el final del juego, hay que cambiar casi con cada sitio del mapa al que se quiera desplazar el jugador, lo que ralentiza inevitablemente el desarrollo de la aventura.

Por último, destacar que las animaciones de Liath no son convencionales en ningún sentido, y se aproximan bastante a esas secuencias que casi fotograma a fotograma con saltos ofrecen la mayoría de los animes en un momento u otro de la película, incluyendo o no diálogos según la ocasión, pero siempre coloreadas –igual que el resto del juego– de alguna forma por la banda sonora.



El truco es...

Para preparar la mayoría de los hechizos, es necesario remover los ingredientes con el palo, y después pasar el hechizo del palo al bastón combinando ambos objetos.

Liath no está traducido ni doblado al castellano, y aunque no llega a la categoría de las sagas Monkey Island o Mundo Disco, es bastante entretenida, si bien resulta algo insulsa globalmente. No tiene problemas técnicos, pero carece de esa vida que se espera encontrar en un juego, esa esencia etérea que saca al jugador de la realidad para llevarle a un mundo distinto en el que vivir durante unas horas.

Calificación

Liath

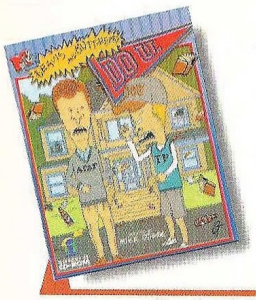
Pros: La historia es buena, y la resolución de pantalla algo superior a la de muchas aventuras gráficas.

Contras: Liath no está ni traducido ni doblado al castellano.Sólo se pueden salvar nueve partidas. Hay algunos puzzles que resultan bastante ilógicos. En líneas generales, Liath es un juego un tanto insulso.

Desmadre a la americana

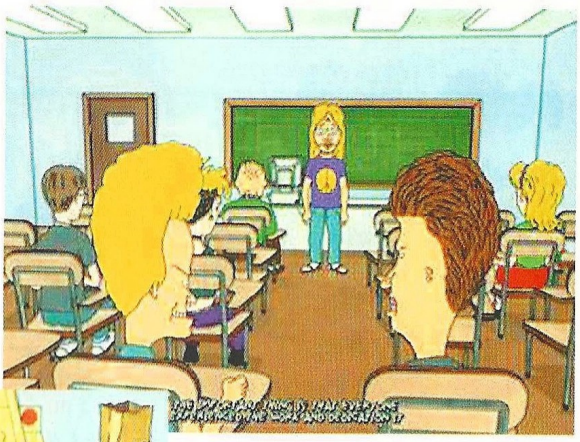
Beavis and Butt-head Do U.

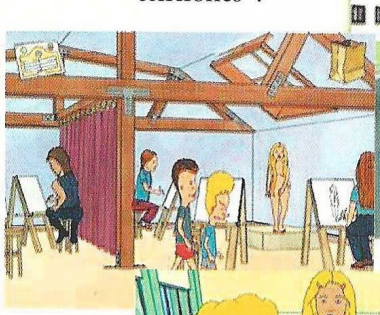
Después de su disparatada anterior aventura (Estupidez Virtual), Beavis y Butt-head vuelven a la carga con una propuesta más divertida y en su línea habitual.

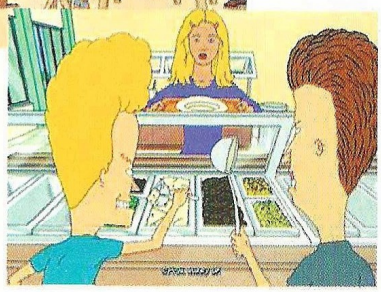


Precio: 5.990
Requerimientos: Pentium 133, 16 MB de RAM, Windows 95/98, disco duro, SVGA 2 MB, CD-ROM 4x, ratón, tarjeta de sonido
Nº de jugadores: 1
Editor: Illusions
Distribuidor: New software Center

Los dos personajes animados más conocidos de la MTV protagonizan una nueva serie de fechorías y burradas en una universidad. El colegio a que acuden organiza un día en la universidad Highland State, para que los alumnos puedan respirar el aire universitario y orientar sus carreras. Por supuesto, Beavis y compañía no están interesados en esto, pero sí en las chicas –ellos utilizan otra palabra que no transcribiremos– y en realizar sus fantasías con ellas –por suavizar de alguna manera sus intenciones–.







Si ambos dos consiguen realizar ocho tareas para otros tantos miembros del personal de la universidad, conseguirán ir a una prometedora fiesta nocturna, lo cual dispara automáticamente las ansias de Beavis y Butt-head por "ayudar" al prójimo.

Afortunada o desgraciadamente, nunca se sabe muy bien qué elegir en estos casos, el juego está en inglés. Por un lado está bien, porque las voces son las originales y sería imposible traducir correctamente los improperios que salen de las sucias bocas de estos dos obsesos, y por otro, se elimina automáticamente a cualquier jugador potencial que no entienda nada de inglés. Antes de seguir, aclarar que sin duda alguna Do U es para adultos aficionados a la serie de televisión, y adolescentes crecidos que comulguen o se diviertan con estos dos personajes

Esta peculiar aventura ofrece la misma calidad de animación y aspecto que la propia serie de televisión, muchos personajes procedentes de la misma, y otros nuevos que serán objeto de las perversiones del gamberro dúo protagonista. Sin embargo, y a pesar de que por sus bocas sólo salen animaladas, sus diálogos no son tan ácidos y con tan mala uva como cuando en televisión critican un vídeo musical o algo similar.

El truco es...

Para salir del salón de actos habla con Kimberly (la chica punk) hasta que te de un bloc de notas, y haz aviones de papel con él para tirárselos al decano. Haz sombras chinas con el foco un par de veces, y estarás fuera.

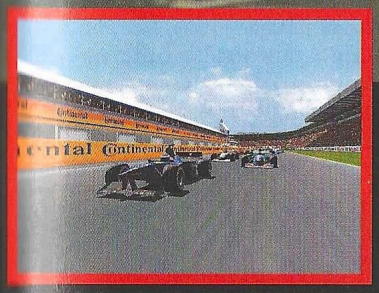
Lo malo es que los puzzles son bastante obvios, y en un solo día se puede pefectamente acabar la aventura. Se termina de repente. Cualquier aficionado a las aventuras conseguirá finalizar ésta sin grandes dificultades, eso sí, se reirá bastante con los soeces diálogos de Beavis y Butt-head, si es que le gustan estos personajes.

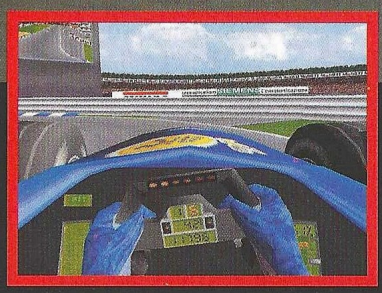
Calificación

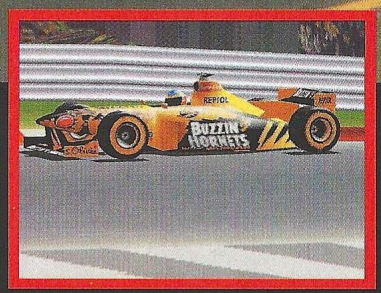
Beavis and Butt-head Do U.

Pros: El espíritu constantemente obseso de Beavis y Butt-head está omnipresente en el juego. Los diálogos son increíblemente bestias.
Contras: Do U es una aventura demasiado corta y bastante sencilla. Está en inglés. Los diálogos son increíblemente bestias.

calienta motores...

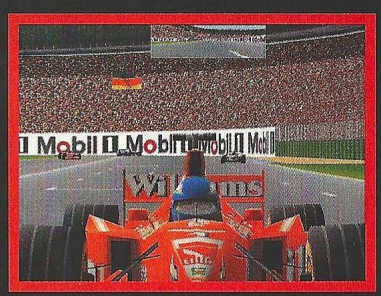






- Los 22 coches y 16 circuitos del Campeonato del Mundo de Fórmula Uno de 1998.
- Gráficos y efectos de luz impresionantes.
- Soporte para tarjetas 3D y Force Feed Back.
- Modos Arcade y Simulación.
- Condiciones meteorológicas variables y fieles a la realidad.
- Vistas panorámicas en helicóptero sobre cada circuito.
- Sistema de red único en modo multijugador.
- Más de 20 perspectivas de cámara personalizables.

OFFICIAL FORMULA 1 RACING



EIDOS INTERACTIVE

VIDEO SYSTEM

Larkhor

PC CD TOTALMENTE EN CASTELLANO

FIA FORMULA 1 WORLD CHAMPIONSHIP

PROEIN

Av. Burgos, 16 D. 1º. 28036 Madrid
Telf.: 91 384 68 80 - Fax: 91 766 64 74
Asistencia al cliente: 91 384 69 70
www.proein.com

© 1998, 1999 Video System/Eidos Interactive Limited. Todas las marcas pertenecen a sus respectivos propietarios.
Un producto oficial del Campeonato Mundial FIA de Fórmula Uno. Licenciado por Formula One Administration Limited.

El hombre contra la máquina

Starsiege Universe

Los juegos tipo Mechwarrior han sufrido una sorprendente evolución hacia algo definitivamente atractivo que en estos momentos tiene su máximo exponente en Starsiege.

Starsiege Universe es en realidad un paquete que incluye dos juegos: Starsiege, que es el analizado ampliamente en estas páginas, y Starsiege Tribes, una edición especial exclusiva para multijugador en Internet y que en España se comercializa junto con el otro juego. Ambos comparten unidades, armas, escenarios y muchas otras cosas, entre ellas, el universo de partida.

Los Cybrid se están multiplicando en alguna parte más allá de Neptuno, cambiando, evolucionando hacia nuevos modelos. Construyen su ejército en fábricas ocultas, esperando la oportunidad de volver a la Tierra. Poco a poco se aproximan a los planetas interiores, observando la actividad de los humanos. Pronto están preparados. Sus legiones son más que suficiente para diczmar a los humanos y animales, según sus propios cálculos. Sin embargo, también creyeron eso mismo en el pasado y fracasaron. Esta vez, Prometheus quiere estar seguro.

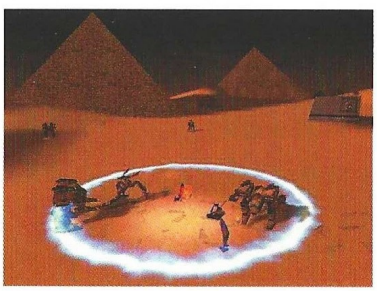
La Tierra está gobernada por el Emperador Inmortal Petresun, hijo de Prometheus, cuya mente vive en un cerebro cibernético atrapada en un cuerpo marchito. Forjó el Imperio a partir del caos, y está fortificando el planeta en espera del retorno de los Cybrid. Cuando esto ocurra, se enfrentará a su mayor desafío.

Un juego de mayores

El argumento de Starsiege es tan extenso y rico como se quiera, pues a través de animaciones e informes de misión dentro del propio juego, en el manual, y por supuesto en Internet, se ofrece gran cantidad de detalles acerca de las facciones enfrentadas, hermanos separados por una traición, los Caballeros del Imperio, los Rebeldes y todo lo que conforma el universo de Starsiege, tan denso como el de un juego de rol de mesa.

Todo esto se traduce en el ordenador como un juego de acción, estrategia y táctica en tiempo real, 3D y primera persona –aunque se puede activar una vista de tercera persona bastante espectacular por el libre movimiento de la cámara–. Acción porque se controla un potente vehículo tipo mech y se dispara a diestro y siniestro, estrategia porque se puede dar órdenes al escuadrón que acompaña al protagonista y porque es necesario equipar y seleccionar vehículos antes de cada misión, y táctica porque a medida que avanzan las misiones, resulta imposible conseguir la victoria si no se planifica la acción cuidadosamente.

Quizá la parte más pesada –aunque algunos disfrutarán mucho con ella– sea la selección y configuración del vehículo, que se realiza a través de un grupo de densos menús repletos de piezas con diferentes características que hay que sopesar a la hora de equiparlas. Algo similar ocurre con los personajes que se pueden adherir al escuadrón del jugador, aunque al principio no hay mucho donde elegir.

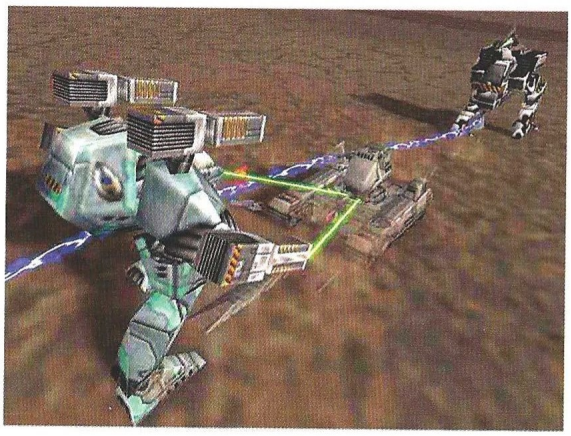


¡A mí, escuadrón!

Una vez comenzada una misión, el jugador se encontrará en una cabina con diversos instrumentos que ofrecen todas las funciones imprescindibles para una adecuada operación: brújula, radar, panel de órdenes del escuadrón, pantalla de mensajes, sistema de selección de objetivos, y parrilla de armas. Esta última permite establecer hasta tres grupos de combinaciones de armas asignados a números del teclado, con lo que siempre se puede hacer uso de la munición pertinente sin desaprovechar nada. Los grupos se pueden modificar durante el juego.

En cuanto a las órdenes del escuadrón, son tan completas como lo fueran en X-Wing vs TIE Fighter: seguir al jugador, atacar al objetivo, proteger el objetivo, fuego a discreción, y algunas otras que componen un sencillo menú de opciones numeradas. Aquí reside el núcleo estratégico de Starsiege, un elemento de juego que no hay que descuidar en ningún momento porque es ab-

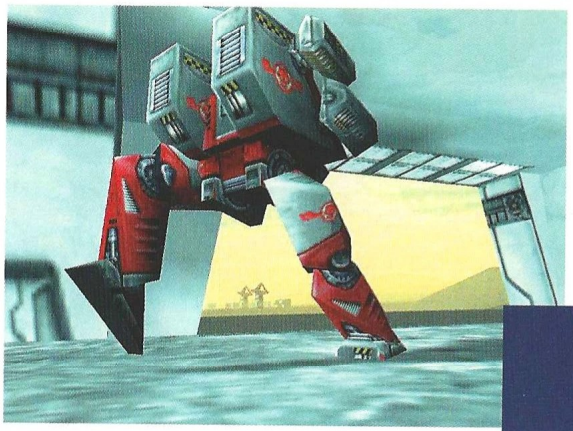
Precio: 6.995
Requerimientos: Pentium 166 (Pentium 200 sin tarjeta 3Dfx), 32 MB de RAM, tarjeta 3Dfx, SVGA, Windows 95/98, CD-ROM 4x, disco duro, ratón, tarjeta de sonido
Nº de jugadores: De1 a 20
Editor: Dynamix
Distribuidor: Havas Interactive

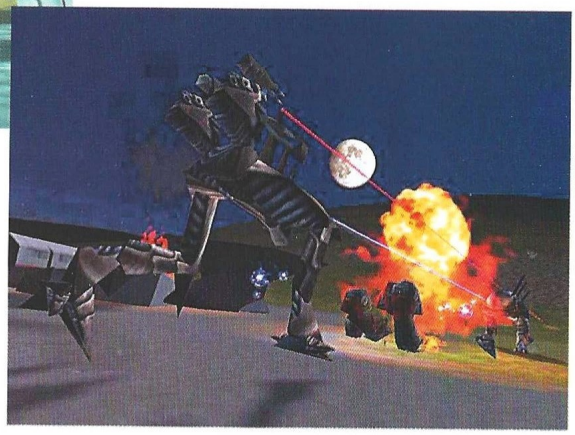


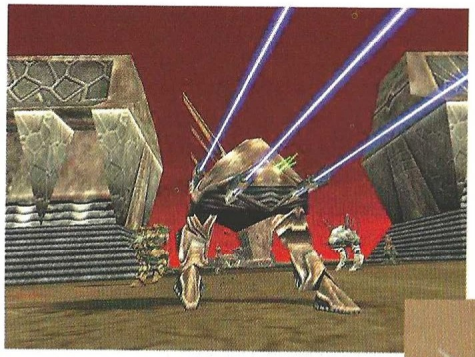
Starsiege es una buena combinación de varios géneros en un entorno futurista

solutamente imprescindible para avanzar. Además, las órdenes se pueden asignar a todo el grupo o a cada uno de sus miembros, con lo que es posible establecer despliegues del tipo "número 1 ataca la torreta norte, número 2 ataca la torreta sur, número 3 elimina la torre de comunicaciones", mientras uno se ocupa de cubrir al grupo o proteger un almacén.

Las misiones transcurren en todo tipo de escenarios, principalmente exteriores. Eso sí, con el apoyo de una tarjeta 3Dfx consiguen una soberbia definición. El terreno influye en el movimiento de los vehículos: por ejemplo, la velocidad disminuye notablemente al subir una cuesta. También hay numerosos efectos visuales para ilustrar el uso de las armas y la destrucción de estructuras. El horizonte siempre está muy lejos, y la extensión de los mapas es tal que hay que moverse a máxima velocidad en línea recta durante 30 minutos para alcanzar el límite del escenario.







El truco es...

Tu supervivencia es siempre lo más importante, así que no dudes en ordenar a otros que te protejan o que eliminen a los enemigos que te amenacen directamente. En ocasiones, es mejor concentrar el fuego de todo un escuadrón sobre un solo enemigo. No dejes de utilizar el panel de órdenes cuando tengas Hercs bajo tu mando.

Starsiege es una buena combinación de varios géneros en un entorno futurista que va más allá de lo que fueron títulos como Mechwarrior y el primer Heavy Gear, utilizando además un interfaz mucho más sencillo y amigable que dichos títulos. El jugador no tendrá ningún tipo deproblema para hacerse con él y adentrarse en un mundo de acción apasionante que abarca más de 50 misiones en 9 mundos diferentes –cada uno con su propio aspecto–. 40 armas, 35 Hercs (así se llaman los vehículos), y la posibilidad de crear máquinas totalmente personalizadas, proporcionan suficiente variedad como para no llegar a aburrir nunca.

Además, está la opción multijugador, que desafortunadamente no incluye juego cooperativo aunque sí por equipos en mapas específicos. Por otro lado, Sierra afirma que en breve se podrá disfrutar de un apetecible editor 3D de misiones, lo que sin duda alargará notablemente la vida de Starsiege.

Calificación

Starsiege Universe

Pros: Este título ha renovado un género que antes estaba destinado a un reducido grupo de aficionados, dándole un aspecto y una jugabilidad capaces de atraer a un público mucho más amplio.

Contras: Starsiege está en inglés. Jugar en Internet es desesperante, aunque no sea culpa del juego sino de la red telefónica española.

¿Jugamos en casa?

Army Men II

El campo de batalla ha cambiado, la guerra se ha desatado en cualquier rincón de nuestra casa, y la invasión enemiga es inminente. De nuevo, el sargento se hará cargo de un pelotón y con todas las armas a su alcance, defenderá nuestro hogar.

Vuelven de nuevo los trozos de plástico duro saltando por los aires, y el olor a plástico derretido, así como una espectacular acción. Eso es lo que nos ofrece Army Men II, un producto ingenioso, que aprovecha la estela de su antecesor para mejorar un programa de por sí entretenido y adictivo.

El protagonista sigue siendo "The Sarge", el sargento, al que le será asignado un pelotón en guerra contra los soldados enemigos que invaden nuestro hogar. El sargento, un héroe en potencia, utilizará las más variadas armas de destrucción para cumplir su objetivo y darnos la victoria. Ametralladoras, fusiles de asalto, lanzagranadas, morteros, y cualquier vehículo que pueda encontrar, así como apoyo aéreo. En esta ocasión, contamos además con rifles de francotirador, lanzallamas y un arsenal mucho más completo.

Acción pura

La explicación de la misión y la forma de planificar nuestro ataque da lugar a la acción instantánea. Intensa acción que presenta como el anterior, la utilización del tiempo real y la utilización de muchos elementos incluidos en juegos de estrategia. Sigue siendo un juego de arcade con muchos elementos estratégicos.

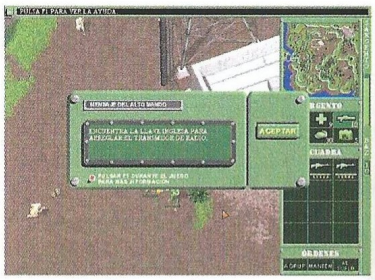
Partiendo de la explicación y órdenes de la misión, en la que nos detallaraán concienzudamente los objetivos a cumplir, guiaremos a nuestro hombre con el botón derecho del ratón, indicando su dirección por simples giros a derecha e izquierda, Los cambios de arma se realizan al contrario que en la primera parte seleccionado con el ratón, pues al recoger cualquier tipo de arma que encontremos en el campo de batalla, aparecerá en nuestra pantalla, con el número de unidades disponibles y la munición existente.

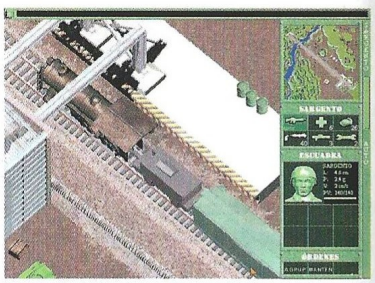
Escenarios

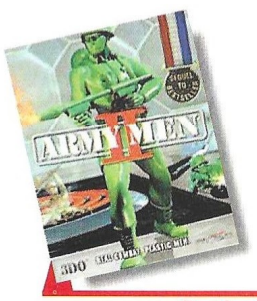
Una vez en la parte de nuestra casa, o en el jardín, o donde se desarrolle el escenario elegido –pues en la mayoría de las ocasiones es en nuestra casa–, podremos observar, como una lata de sopa se convertirá en un perfecto búnker, como los fogones son una trampa mortal para nuestros hombres, y un largo etcétera de divertidas trampas mucho más originales que en la anterior entrega. De todas formas, desde el primer minuto de juego se desatará el mismo infierno, y decenas de soldaditos de un color muy distinto al nuestro intentarán dejarnos sin plástico en las venas. Los efectos especiales siguen siendo bastante divertidos, pues los soldados abatidos se quedan en el campo de batalla rotos, con los trozos que les faltan alrededor; si utilizamos un lanzallamas, veremos el mismo efecto que produce un plástico cuando se quema y por ende se derrite...

Enemigos y armas

Por si fuera poco, nuestro hombre deberá combatir en ocasiones contra grupos de bichos domésticos, como cucarachas e incluso... algunos más grandes y desagradables. Encontraremos también en las misiones vehículos de todos los tipos, carros, jeeps, camiones y un sinfín de oportunidades a nuestra disposición para





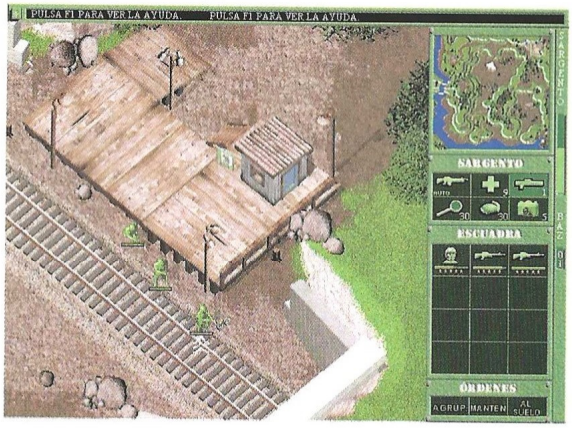


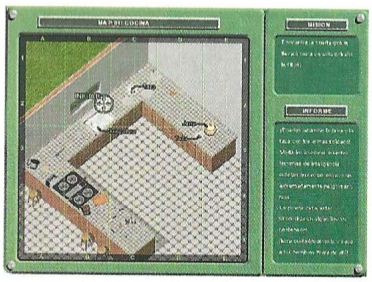
Precio: 7.990
Requerimientos: Pentium 90, 16Mb de RAM, 150Mb de disco duro libres, CD-ROM 4x, tarjeta de sonido, Windows 95/98, ratón
Nº de jugadores: De1 a 4
Editor: 3DO
Distribuidor: Proein

El sargento utilizará las más variadas armas de destrucción para cumplir su objetivo y darnos la victoria

poder llevar a buen término las diferentes misiónes.

Las armas podrán ser recargadas por el camino a través de cajas de armamento que iremos recogiendo y aumentarán la cantidad de munición disponible para un arma determinada. De la misma forma, conseguiremos más misiones de bombardeo o apoyo aéreo. Esto no cambia del anterior programa al nuevo.





Vini, vidi, vinci

El programa entretiene, divierte y ofrece una gran jugabilidad al estar abierto a todas las posibilidades que nos ofrece el mundo de las redes, ya sea por Internet como por todas las demás a las que podemos conectarnos. Los escenarios y los gráficos están verdaderamente cuidados, mejorando con diferencia en la nueva versión.

Lo que también cambia, es que todo el programa tiene un aire mucho más dramático y menos cómico que el anterior. Aunque los efectos antes mencionados más de una vez nos resultarán divertidos, en general la atmósfera cambia a una mayor tensión, caracterizada por un combate mucho más agobiante y aunque parezca mentira, resulta mucho más serio.

El truco es...

Correr y cambiar de posición constantemente. Es muy importante cuidar de nuestro sargento, sin él no hay misión cumplida. Le colocaremos siempre las mejores armas y sobre todo las mejores protecciones. Cuidado con los bichos domésticos, pues son más duros de lo que parecen.

Calificación

Army Men II

Pros: Un programa que sigue regalando dosis generosas de originalidad. Los escenarios cambian a nuestro hogar, y la inclusión de los animales domésticos es una idea excelente, que da color al programa. Traducido al castellano. Tiene un nivel de jugabilidad muy grande, editor de escenarios y es posible jugar en Internet y por redes.

Contras: Realmente ha mejorado casi todos los puntos negros de su antecesor. La música es su defecto. Sigue siendo como en casi todos los programas, repetitiva y tediosa. A veces las misiones son un tanto dificiles y complejas.

La isla del tesoro

Corsarios

La compañía francesa Microïds no deja de sorprendernos últimamente con juegos que no sólo tienen una buena calidad, sino que además en algunos casos resultan muy originales.

Es el caso de Corsarios, que si bien trata un tema harto conocido, es original como juego porque no se ha hecho otro igual –lo más parecido y relativamente reciente podría ser Overboard, de Psygnosis–. El escenario son las islas del Nuevo Mundo, la época, aquellos tiempos dorados donde las naciones europeas combatían lejos del viejo continente por el control y la explotación de las tierras recién descubiertas. Los piratas reinaban en las aguas del Caribe, y los principados de los reyes europeos utilizaban flotas oficiales y corsarios para perseguir sus variados fines.

El jugador asumirá el papel de uno de estos corsarios, y podrá elegir entre trabajar para los ingleses o los franceses. En las aguas del Caribe encontrará también españoles y holandeses, así como los inevitables piratas. Su primera misión será superar el tutorial, tras lo cual obtendrá el certificado de corsario (sin comentarios). A partir de ese momento, empezará a recibir instrucciones de múltiples patrones para realizar interminables misiones, aunque la prioritaria será siempre aumentar el número de islas conquistadas y fortificarlas para que sean capaces de defenderse por sí mismas.

Navegar por altamar

Corsarios opera a dos niveles, ambos con una perspectiva aérea 2D. El primero es el mapa genérico, en el que se encuentran todas las islas y aguas y por el que discurren las distintas flotas y flotillas. En él se desarrollan todos los combates con cañones, y se efectúan todas las operaciones entre barcos y tierra: reparaciones, compraventa de mercancías, barcos, repuestos y hombres, construcción de barcos y estructuras, y transferencia entre barcos anclados en el mismo puerto. También se realizan en el mapa las conquistas y capturas de barcos, salvo que se produzca un combate cuerpo a cuerpo, en cuyo caso se accede al otro nivel.

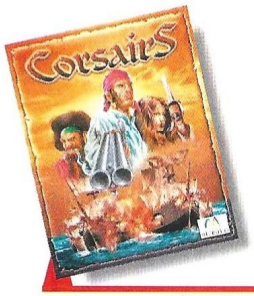
El otro nivel es la vista aérea del abordaje de un barco o el ataque a una isla. Aquí se controlan las unidades –marineros, capitanes, soldados, gobernadores y corsarios– como en cualquier juego tipo Warcraft, si bien hay pocas opciones: atacar y saltar de un barco a otro, o simplemente cruzar las pasarelas que amarran las dos naves y una en tierra.

Aunque todo es aparentemente sencillo, Corsarios tiene bastante más miga de lo que se podría pensar. Es posible controlar las velas de cada barco –aunque no imprescindible–, se puede hacer una fortuna comerciando, hay que conseguir una buena reputación, se pueden meter espías en barcos enemigos para conocer su cargamento y tripulación, y esconder tesoros en islas secretas o buscar el tesoro de los demás. Todos los elementos de los clásicos de piratas están en este juego, para que cada uno lo disfrute como quiera.

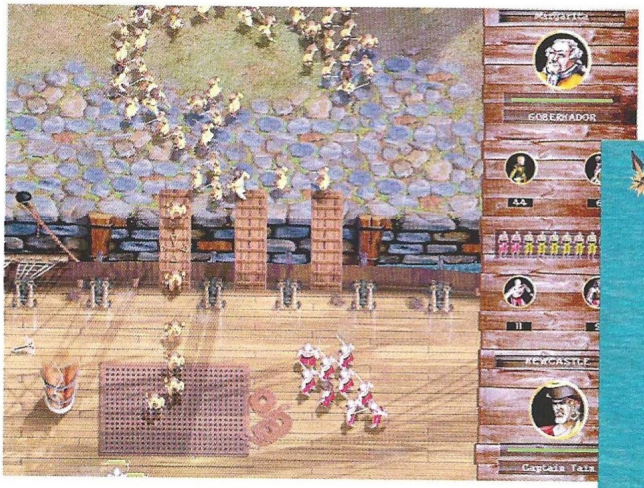
Ordenador 1 Jugador 0

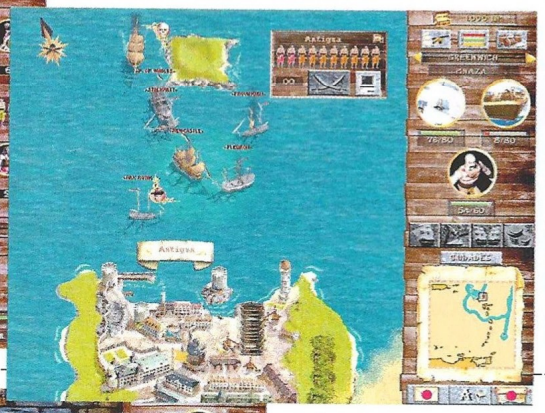
Sin embargo hay varios puntos negativos que dificultan el juego. El primero es que no es posible asignar órdenes automáticas –salvo la de ir a un determinado punto o atacar a alguien–, lo que obliga a controlar constantemente todos los barcos de que se dispone. En poco tiempo es fácil tener unas 20 naves, y hay dos opciones: llevarlas todas a todas partes para realizar las misiones –lo cual es poco práctico porque se dejan islas indefensas y además el movimiento en masa es caótico teniendo en cuenta la simulación física de corrientes y vientos– o repartirlas en diferentes lugares y llevar unas cuantas para cumplir el objetivo marcado. Esto último tampoco es demasiado buena idea, porque cada vez que se produce un ataque hay que perder la atención sobre lo que se está haciendo para acudir a otro punto del mapa.

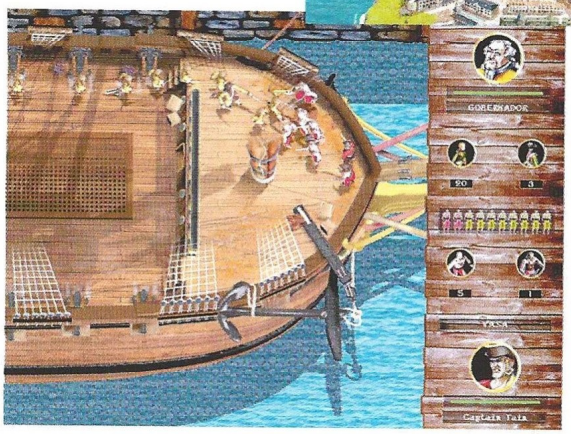
Y es que en Corsarios casi todo ocurre muy rápido: el ordenador reposta y repara sus barcos en un tiempo récord, mientras que el jugador se ve obligado a ir de uno en uno, seleccionando qué repara y qué no, qué suministros compra y cuáles vende. Es aquí donde se pierde más tiempo, un tiempo precioso que puede costar una o dos islas y la pérdida de algunas naves. Todo porque el trasiego entre naves e islas transcurre en tiempo real, y claro, el ordenador es evidentemente más rápido que el jugador a la hora de hacer lo que sea necesario. Vamos, que da la impresión de que la balanza está descaradamente inclinada hacia el lado de la máquina.



Precio: 7.990
Requerimientos: Pentium 133, 32MB de RAM, disco duro, CD-ROM 4x, tarjeta de sonido, ratón, SVGA, Windows 95/98
Nº de jugadores: 1
Editor: Microïds
Distribuidor: Infogrames

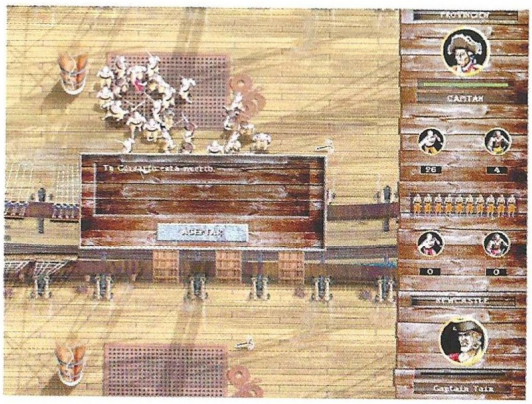






Todos los elementos de los clásicos de piratas están en este juego, para que cada uno lo disfrute como quiera

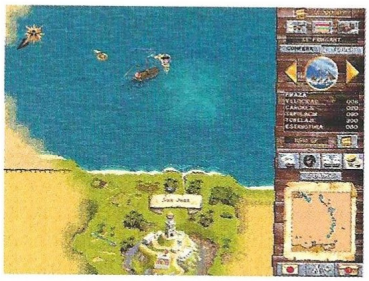
Quizá hubiera sido buena idea detener el juego cuando se producen las operaciones con tierra, igual que sucede cuando se libra una batalla cuerpo a cuerpo. Las batallas navales tienen también un pequeño desequilibrio debido al relativo realismo de este elemento de juego. Si varios barcos están abordando a uno enemigo, puede aparecer otro que ataque con cañones a las naves del jugador sin que éstas puedan responder. La teoría es buena porque obviamente la situación no permitiría en la realidad que varias naves que están abordando a otra se pongan también a disparar sus cañones –aunque seguro que se las apañarían para hacer algo–. Lo que no es lógico es que si se aplica el realismo para la no respuesta de las naves que están abordando, no se aplique también al cálculo del número de barcos que pueden abordar a un enemigo: que diez naves se adhieran a una sola es, simplemente, ridículo.

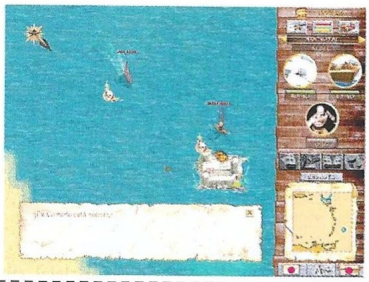


El truco es...

Consigue una buena flota cuanto antes a costa de abordar barcos enemigos, repararlos y reponer su tripulación. Fortifica tus islas cuanto puedas, centrándote principalmente en las defensas al principio. Ya tendrás tiempo para hacer otras mejoras.

Corsarios es en general un buen juego, pero tiene ese grave fallo del desequilibrio. Es sorprendente que no tenga opción multijugador, puesto que este título no es tan terriblemente complejo como para no incluirla –y habría estado muy bien–. Gráficamente es simplemente adecuado, ni bonito ni feo. La música es un poco latosa, y los efectos de sonido y las voces no terminan de convencer. Por cierto, los textos de pantalla y el manual están en castellano, pero no las voces.





Calificación

Corsarios

Pros: El concepto de juego es brillante, y su ejecución muy original. La variedad de tareas a realizar despierta rápidamente el interés, y lo mantiene gracias a que no hay demasiadas cosas que hacer.

Contras: Hay un tremendo desequilibrio en contra del jugador, lo que dificulta bastante la progresión en el juego.

¡Al ataque mis vikingos!

Saga

Los mitos nórdicos dan vida a este juego de estrategia en tiempo real que prometía ser el nuevo Warcraft II de este año, y que se ha quedado a medio camino por motivos desconocidos.

Es curioso comprobar que obtener un guión no debe ser tan fácil como afirman algunas productoras de juegos. Cryo ha olvidado un pequeño e importante detalle al dar por terminado Saga: no hay historia, ni guión, ni argumento, ni objetivos... Nada. Se trata de una colección de escenarios, cada uno de su padre y de su madre, con diferentes razas y objetivos, pero que no comparten entre sí nada más que el juego en el que se cargan todos.

No existen campañas que hilen los escenarios, ni animaciones que cuenten una historia. El jugador se queda totalmente frío al comprobar que, pasado el tutorial, se carga un escenario al azar y a partir de él se enganchan unos a otros como si un niño hiciera un collage en el colegio. Las únicas animaciones son la de introducción y dos que ilustran la llegada del invierno y la primavera, siendo estas últimas un tanto fastidiosas después de un rato jugando –afortunadamente se pueden desactivar en el menú–.

Dos buenas fuentes

Que esto sea así es triste, porque Saga combina con bastante inteligencia elementos de Warcraft II y Age of Empires que podrían haber conseguido un resultado fantástico, y sin embargo el juego se queda cojo porque no dice nada. Los vikingos son protagonistas como lo podría ser cualquiera de las otras razas (centauros, gigantes, trolls, enanos, elfos, o los hombres del sur), ya que no hay nada en el juego que haga pensar que tienen algo de especial.

Cada una de estas razas mantiene un paralelismo casi absoluto con las demás, a excepción de gigantes y centauros, que son inferiores a las demás e iguales entre sí con sólo dos estructuras que erigir. El resto de las razas construirá casas para reproducirse, almacenes donde albergar las materias primas –estos son los dos edificios de gigantes y centauros–, diversas estructuras relacionadas con las armas y armaduras donde se puede conseguir un nivel superior de ataque y protección, establos donde criar vacas, y templos de dos clases en los que especializar a las unidades que usan magia y antimagia.

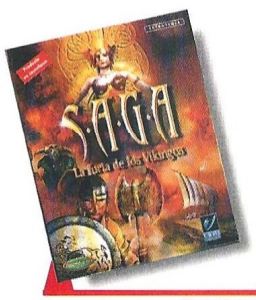
En cuanto a los recursos, son el elemento tomado de Age of Empires: se puede cazar y pescar para comer, cultivar la tierra, recoger frutos silvestres y mágicos, recoger heno y criar ganado para convertirlo en carne. Cada raza tiene su variante de algunos de estos recursos, así como un aspecto propio que la diferencia de las demás. El paso de las estaciones influye en la disponibilidad de los recursos, igual que sucedía en Beasts & Bumpkins. En verano se recoge una sola cosecha, y en invierno sólo se puede cazar y pescar, si bien la caza es limitada. Respecto a otras materias primas, la madera se consigue cortando árboles que vuelven a brotar –con lo cual es imposible despejar terreno para construir–, y el hierro en las minas de las montañas.

Ensalada de mitos

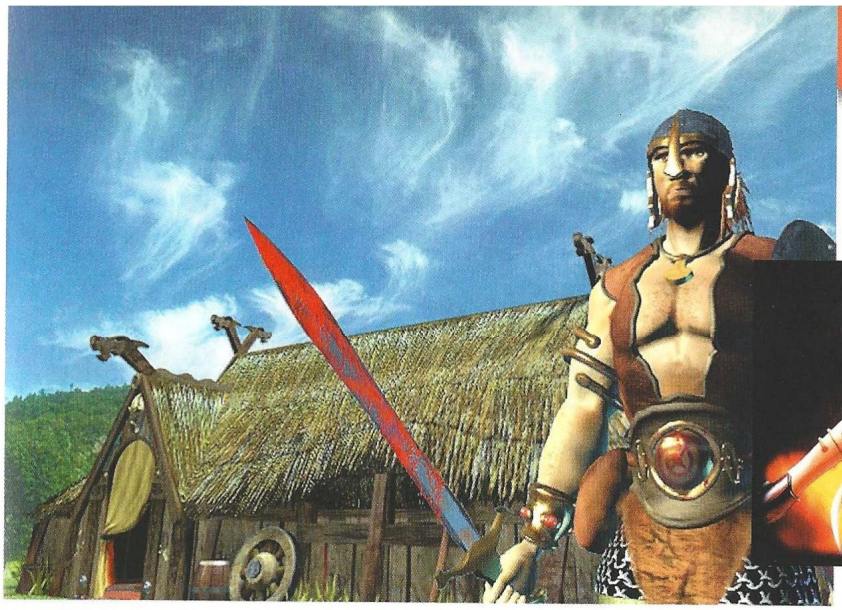
Todos estos recursos, así como las unidades básicas y el ganado, se pueden comprar en un etéreo mercado accesible desde cualquier almacén. Se puede vender cualquier cosa a dicho mercado para obtener oro, y con él comprar lo que haga falta. Las unidades se reducen a cuatro en el caso de los habitantes del sur, tres para trolls, vikingos, elfos y enanos, y dos para gigantes y centauros. Es evidente que el gran número de razas ha obligado a simplificar otros aspectos del juego, como el número de unidades, lo cual desemboca en una menor variedad de posibilidades a la hora de combatir.

Además, es imposible controlar qué unidades se producen. Cuando un varón y una hembra de razas compatibles se meten en una casa a procrear, el resultado es totalmente aleatorio, por lo que a veces resulta difícil conseguir un ejército decente con según que raza en un plazo razonable de tiempo.

La diplomacia en Saga queda reducida a dos estados: guerra o paz. Esta última se puede comprar con dinero en algunos casos. Sin embargo hay algunos elementos adicionales bastante interesantes, como el prestigio –que aumenta matando enemigos– y la posibilidad de someter a un clan rival si se dispone del prestigio suficiente, con lo que todas sus unidades y estructuras pasan a manos del jugador.



Precio: 7.450
Requerimientos: Pentium 166, 32MB de RAM, SVGA con 2MB de RAM, CD-ROM 8x, disco duro, tarjeta de sonido, ratón, Windows 95/98
Nº de jugadores: De1 a 8
Editor: Cryo
Distribuidor: Friendware



El juego incluye un editor de escenarios bastante completo y sencillo de utilizar

Problemas de stock

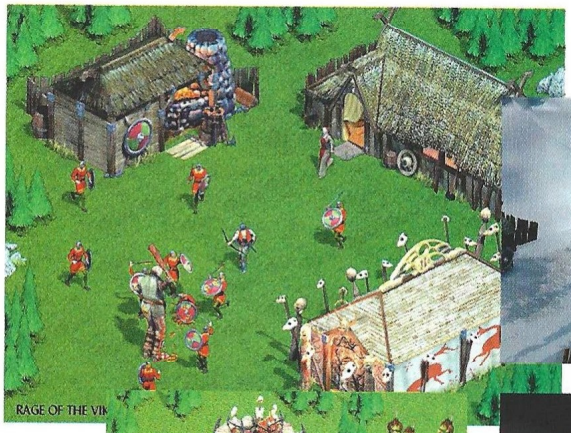
El sistema de almacenes está muy bien hasta cierto punto, ya que las unidades tienden a dejar los recursos en el edificio más cercano capaz de albergarlos, que no siempre es un almacén. Y es más, si se tienen varios almacenes, no se comparten las cantidades de todos, es decir, cada uno tiene su propio inventario. Esto es evidentemente realista, pero poco práctico, ya que si hace falta material en un punto del mapa y el almacén más cercano no tiene, la unidad que lo necesite tendrá que darse unos cuantos paseos. Con el mercado sucede lo mismo. Este problema se puede solventar parcialmente dedicando algunas unidades a transportar materiales de un sitio a otro, pero esto requiere una atención constante para controlar cuántos recursos de sacan de un almacén e ir renovando la cantidad a medida que se recuperan las existencias.

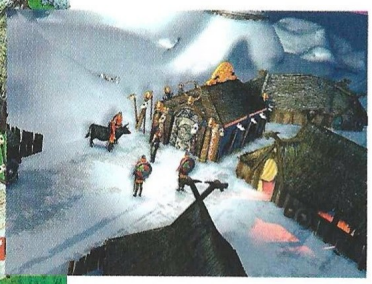
El truco es...

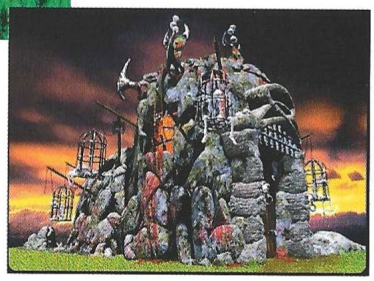
Ten siempre unidades recogiendo comida y materiales de construcción. Compra hierro para mejorar armas y armaduras. Es mejor esperar a tener un buen ejército que lanzarse pronto contra el enemigo con un puñado de unidades, por buenas que sean.

Uno de los elementos de juego que más parecía enorgullecer al equipo de Cryo son los barcos. Hay dos tipos: de guerra y transportes. Ambos tienen una función obvia, y operan de una forma similar: se necesitan al menos dos tripulantes para remar, y en el caso del transporte, hay una bodega de carga. Aunque hay misiones especialmente pensadas para el uso de barcos, éstos no desempeñan tampoco un papel especialmente importante en el juego.

El juego incluye un editor de escenarios bastante completo y sencillo de utilizar, que permite no sólo crear nuevos mapas para jugar contra el ordenador o en multijugador, sino además editar los que incluye el CD del juego. La modalidad en que Saga resulta más divertido –teniendo en cuenta las restricciones de unidades y demás– es en multijugador, ya que al menos tiene el aliciente de enfrentarse contra otra persona en lugar de la máquina.







Saga está totalmente en castellano, y la traducción es bastante buena, si bien hay pequeños errores de textos que no terminan de encajar dentro de los cuadros de diálogo y similares. A pesar de su buen aspecto visual, las posibilidades de zoom y la variedad de razas, por todo lo expuesto anteriormente y sobre todo, por la ausencia de campañas, resulta anodino. Es realmente una pena que no cuente con una buena historia que hile diversas batallas y objetivos múltiples.

Calificación

Saga

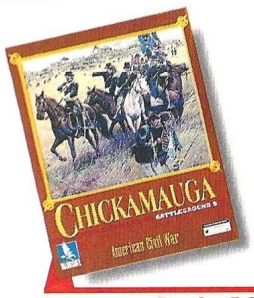
Pros: El nivel gráfico de Saga está muy por encima del de otros juegos del género. La mitología nórdica está bastante bien aprovechada. Saga está en castellano. El editor de escenarios es fabuloso.

Contras: No hay campañas, sólo algo más de una veintena de misiones sin la más mínima relación entre sí. Hay pocas unidades dentro de cada una de las razas.

El río de la muerte

Battleground 9
Chickamauga

A mediados de 1863, el fin de los estados confederados parecía cercano; Lee regresó de Gettysburg con el ejército destrozado y desmoralizado. Grant había tomado Vicksburg. Ahora, en la decisiva zona de Tennessee, el General Rosecrans consideraba la posibilidad de avanzar hacia el mismísimo corazón confederado.

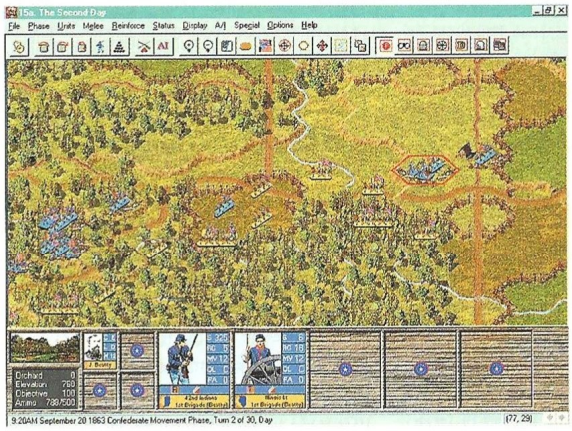


Precio: 7.995
Requerimientos: Pentium, 16Mb de RAM, 5Mb de disco duro libres, Windows 95/98, SVGA, CD-ROM 2x, ratón, tarjeta de sonido
Nº de jugadores: 1
Editor: Talonsoft
Distribuidor: Proein

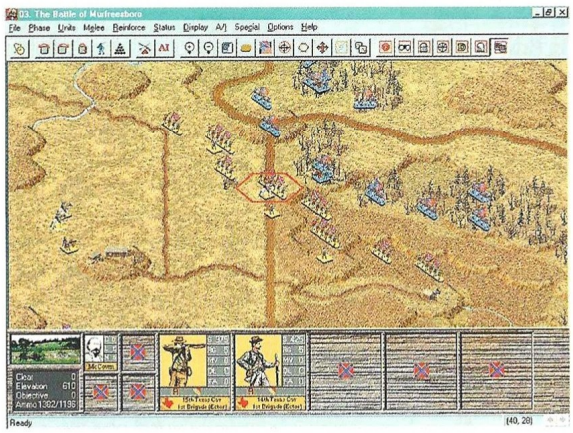
La última entrega de Talonsoft, dedicada a la guerra Civil Americana, tiene como escenario la ciudad de Chattanooga, más conocida en la zona por Chickamauga. Con un sistema de juego estandarizado, bien diseñado, nos permite recrear esta situación bélica, con la experiencia previa de los anteriores juegos de guerra ya probados sobradamente.

Estructura de juego

No cambia prácticamente nada, siendo en fondo y forma, exactamente igual a todos sus antecesores. Al igual que sus hermanos mayores, es un programa a turnos, en el cual el jugador activo dispone de unas fases alternadas, como son de movimiento, fuego defensivo del enemigo, fase de ataque, en las que podrá mover o disparar todas, algunas, o ninguna de las unidades a su mando.

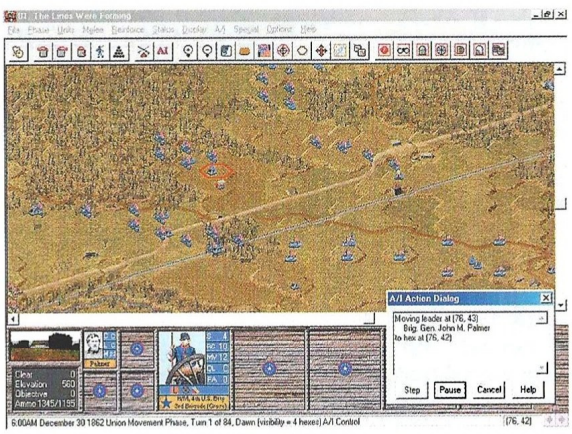


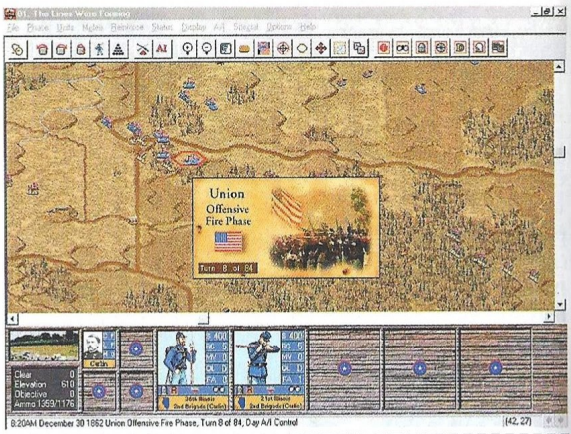
El programa viene con un montón de herramientas útiles. Podremos editar el escenario y establecer cualquier situación hipotética de combate que se nos ocurra, así como usar un montón de escenarios, algunos de ellos inventados por Talonsoft, a fin de que la batalla no sea estrictamente idéntica. Esto proporciona una buena forma de ver la historia desde otro punto de vista. El escenario más largo obviamente, y el más interesante es el de la batalla de dos días.



El truco es...

En esta ocasión, las tropas del Sur no están en tanta inferioridad numérica. El enfrentamiento directo es buena opción. La artillería ha de ser empleada cuidadosamente, sin derrochar munición. El ejército Federal, ha de defender parapetado y utilizar su artillería, mejor, más numerosa y con abundante munición.





Calificación

Battleground 9 Chickamauga

Pros: Recreada en el ordenador una de las batallas más equilibradas y tácticamente importantes de la Guerra Civil Americana. Con un editor y la posibilidad de jugar por Email, sigue las normas de un sistema preestablecido de Talonsoft, con el que no hay que aprender nuevas reglas o sistemas.
Contras: La definición es buena, pero quizás los gráficos se podían mejorar, y diseñarlos de mayor tamaño. El sonido de la música ambiental siempre es repetitivo, siendo la mejor opción desactivrla.

Suscríbete a

COMPUTER GAMING WORLD

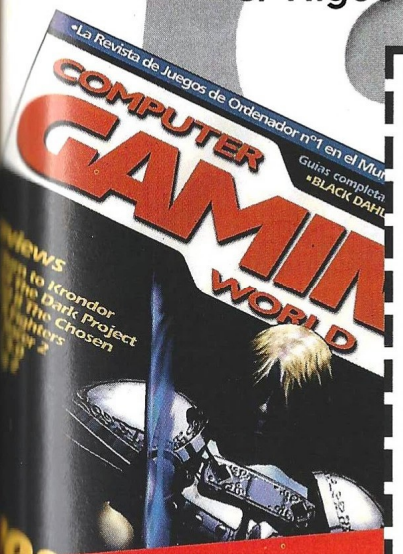
20%

Consigue cada mes, en tu propia casa, la información más completa sobre el mundo de los juegos de ordenador, ahorrándote el 20% del importe al suscribirte a

COMPUTER GAMING WORLD

Envíanos este cupón a:

Editorial América Ibérica, S.A. (dpto. de suscripciones)
C/ Miguel Yuste, 26 - 28037 Madrid Fax 91 327 24 02



¡GRATIS CADA MES UN JUEGO COMPLETO!

BOLETIN DE SUSCRIPCION

Tienes derecho a acceder a la información que te concierne recopilada en nuestro fichero de clientes, y cancelarla o rectificarla de ser errónea. Si no deseas recibir más información sobre nuestra empresa u otros productos indícalo con una X en la casilla. ☐

☐ **Sí**, deseo suscribirme a **Computer Gaming World** durante un año (12 números) al precio especial de **6.240 pts.** en lugar de 7.800 pts.

1er apellido _____
2º apellido _____
Nombre _____
Domicilio _____
C. Postal _____ Población _____
Provincia _____
Fecha de nacimiento _____ CIF/DNI _____ Telf. _____
Forma de pago:

☐ Giro Postal nº _____ de fecha _____
☐ Contrarreembolso — Firma:
☐ Tarjeta Visa nº _____ / _____ / _____ / _____
☐ Tarjeta American Express nº _____ / _____ / _____ — Fecha de caducidad ___ / ___ / ___

COMPUTER GAMING WORLD

La ira de Dios

Requiem: Avenging Angel

Prometedor desde su primera versión, este juego aporta su granito de arena al trillado género de los juegos de acción 3D en primera persona al igual que hiciera Half Life, aunque con algunas notables diferencias.

Los Caídos pretenden desatar el infierno en la Tierra. Dirigidos por Lilith pretenden apoderarse de la nave estelar Leviatán para utilizarla como instrumento del Armagedón. En el Cielo los ángeles se revuelven inquietos, pero el Señor decide enviar a un único emisario para solucionar el problema: Malachi será su ángel vengador.

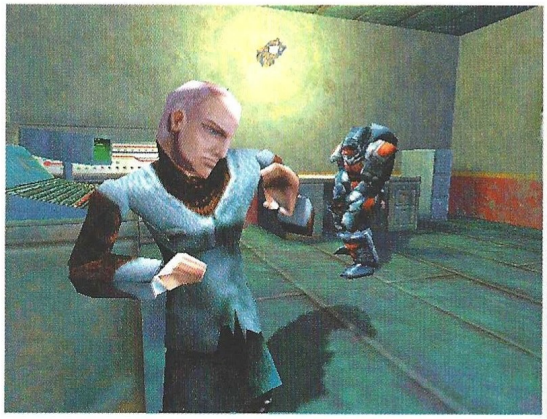
El Elegido tiene que atravesar el Reino del Caos para alcanzar el Portal de la Creación, a través del cual podrá llegar al mundo de los mortales. Combinando sus poderes angelicales y las armas mundanas, tendrá que afrontar una misión casi imposible: derrotar a Lilith y sus legiones para evitar el fin del mundo.

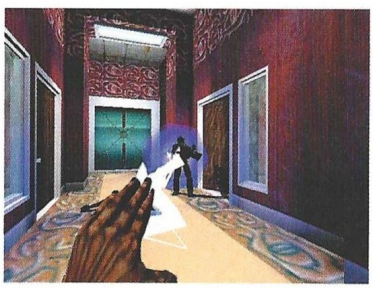
Lo anterior no es más que un leve atisbo de la piedra angular sobre la que se apoya el argumento de Requiem, un guión que tiene bastante peso en el desarrollo del juego. Su incidencia sobre el mismo no se limita a un puñado de textos y/o animaciones que intenten narrar una historia que sirva como excusa para otro juego de acción en primera persona –como ha sucedido en tantos y tantos juegos–, sino que se materializa en elementos muy concretos e interesantes que enriquecen la acción.

De humano a ángel

Uno de ellos son los personajes, con muchos de los cuales se puede conversar. Su presencia no es tan intensa como en una aventura, pero ahí están para contribuir a que el protagonista se sienta parte de algo, aunque no pueda olvidar nunca su angelical soledad. Malachi se involucrará más de lo previsto en las vidas de algunos humanos, y ellos por su parte aprovecharán sus especiales habilidades todo lo que puedan. Uno y otros sufrirán por las acciones de Lilith, y el ángel vengador se verá arrastrado en más de una ocasión a los fueros de la perversa bruja para combatir con sus monstruos.

Requiem trata de que el jugador se sienta en todo momento como un ser superior a la mayoría de los seres que habitan el juego, y lo consigue mediante dos elementos diferentes: los poderes angelicales y la perspectiva con que se contempla todo. De lo primero hablaremos un poco más adelante. En cuanto a lo segundo, se logra combinando varias cosas, entre ellas los comentarios y actitud de Malachi con respecto a los humanos. Y es curioso, pero Requiem hace que se contemplen los



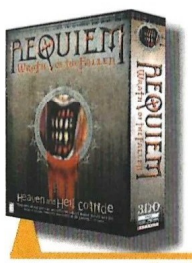


hechos de una manera bastante aséptica, al menos al principio, y poco a poco va coloreando ese mundo neutro "manchándolo" con pinceladas argumentales que involucran cada vez más al jugador en los acontecimientos hasta no sólo meterle de lleno en la piel del ángel, sino hacer que perciba como él lo que sucede a su alrededor.

Por eso Requiem es tan único y especial, ya que muy pocos juegos desde que nació esta industria han conseguido este efecto con tan brillante elegancia. Al igual que algunas películas y novelas, Requiem logra que el jugador padezca con el protagonista, imbuyéndole de nuevas sensaciones, asustándole en ocasiones, fascinándole en otras, convirtiéndole en el auténtico brazo vengador de Dios durante muchas horas y engulléndole totalmente dentro del universo del juego.

Poderes divinos

Quizá parte de esto no sería así de no existir los poderes angelicales, un poderoso elemento de juego que contribuye de forma fundamental a la ambientación y credibilidad de Requiem. Los poderes angelicales no deben ser contemplados como un mero instrumento de muerte –como lo son las armas que en éste y otros juegos se pueden utilizar–, sino como parte indisoluble del ser del protagonista. Entre ellos se encuentran la ca-



Precio: 7.995
Requerimientos: Pentium 166, 32MB de RAM, disco duro, SVGA con 2 MB de RAM, tarjeta de sonido, CD-ROM 4x, ratón, Windows 95/98
Nº de jugadores: 1 o varios
Editor: Cyclone Studios
Distribuidor: Proein

Al igual que Half Life, utiliza el entorno 3D del propio juego para las animaciones, de forma que no se interrumpa la acción

pacidad de hacer hervir la sangre de los enemigos hasta que éstos explotan, los rayos que fulminan a cualquier enemigo, las bíblicas plagas de langostas que consumirán al enemigo, convertir a los humanos en estatuas de sal que se desharán igual que la mujer de Lot cuando volvió la vista atrás para contemplar la ira de Dios sobre Sodoma y Gomorra... Y hay más: posesión, exorcismos, resurrección, destierro, vuelo, distorsión temporal... Un completo y selecto conjunto de habilidades que consumen la energía divina de que dispone Malachi.

Por lo demás, Requiem sigue fielmente el patrón habitual de este tipo de juegos, aunque algunas cosas las hace mejor que otros títulos. Una de ellas es la inteligencia artificial, que ofrece un comportamiento de los enemigos capaz de desafiar al más experto jugador, pues esquivan ataques, se ocultan, saltan y se mueven de posición para obtener ventaja de tiro, siguen al protagonista y, en definitiva, se comportan como es de esperar.

Los escenarios –desde el Reino del Caos a la nave Leviatán pa-

El truco es...

En la sección de trucos de este mismo número encontrarás varios códigos secretos para Requiem. Como regla general, hay muchas zonas de juego, sobre todo al principio, en que es mejor ocultarse que disparar. Obtén el máximo partido de los poderes angelicales.

sando por la ciudad, sus alcantarillas y edificios– son enormes, y con una tarjeta 3Dfx adquieren una consistencia fabulosa, consiguiendo realzar el aspecto visual. Además no tienen los errores habituales de los juegos 3D –al menos no hemos encontrado ninguno– como el clipping, y junto a los efectos de sonido ambientan perfectamente el juego.

Requiem constituye una nueva aproximación al género de juegos de acción 3D en primera persona. Al igual que Half Life, utiliza el entorno 3D del propio juego para las animaciones, de forma que no se interrumpa la acción. Su mayor acierto es la elección del protagonista y toda la carga argumental que esto ha supuesto, así como la manera de llevar al jugador desde la impersonalidad absoluta al cuerpo y alma de Malachi, haciendo no que se sienta identificando con el personaje, sino que se meta de lleno en él y asuma su papel, con todas las implicaciones que esto tiene.

Calificación

Requiem: Avenging Angel

Pros: Requiem es fascinante, una amalgama de pequeñas y grandes aportaciones a un género que está cobrando renovado vigor hasta tal punto que bien podría sustituir a las aventuras en el futuro. Está traducido y doblado al castellano.
Contras: El tener que recorrer las mismas zonas de mapa en repetidas ocasiones para localizar nuevas salidas, pierde un poco al jugador.

Trío de ases

Aliens vs Predator

Después de años de trabajo inspirados en la serie de cómics, y antes que la supuesta película que llevaría el mismo título que este juego, por fin llega uno de los productos más esperados y deseados de cuantos se han hecho con licencia cinematográfica.

Y hay que decir que la espera ha merecido totalmente la pena. El equipo de Fox Interactive ha conseguido no sólo un juego de acción 3D espectacular, sino recrear las habilidades especiales de cada una de las especies que toman parte en esta cruenta batalla futurista. Sin duda, esto es lo mejor del juego, ya que marines, aliens y predators suponen una experiencia completamente diferente a la hora de jugar.

Son 40 niveles que incluyen los más variados escenarios: naves espaciales, templos alienígenas y cavernas, entre otros. Los elementos que componen el escenario se pueden alterar, por ejemplo, chamuscando una pared con un lanzallamas, y hasta escribiendo algo con un rifle de pulsos. Los sistemas de dinámica y partículas permiten recrear unos efectos visuales bastante impresionantes, como humo, vapor, chispas y flashes. La explosión de una granada en el agua provoca una lluvia artificial bastante realista. La iluminación también es dinámica, lo que permite disparar a las luces para dejarlo todo a oscuras, o lanzar una bengala por un oscuro pasillo y ver cómo se ilumina paulatinamente. Y el modelo físico tampoco se queda atrás: los objetos giran, rebotan y se comportan en general como debieran en la realidad.

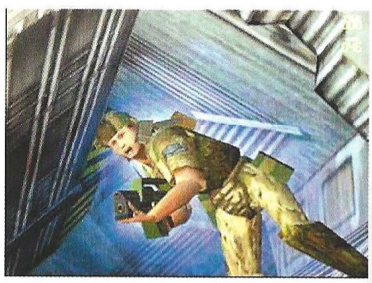
Tres juegos distintos

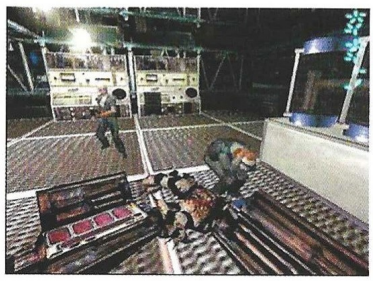
Pero de nuevo, son las tres especies las que hacen que este juego marque la diferencia. Como Predator, el objetivo será rescatar a otro predator que los humanos han capturado. Por supuesto, por el camino hay que obtener tantos trofeos alien y humanos como se pueda. Las armas que tiene a su disposición el predator son una cuchilla que sale disparada de su muñeca, una pistola, una lanza que dispara, un cañón de plasma en el hombro, y un disco que busca a la presa. También tiene capacidad para curarse y la posibilidad de lanzar un garfio con un cable que le arrastrará a cualquier punto que alcance, fijándole a él todo el tiempo que sea necesario. Por ejemplo, puede atravesar una caverna y quedarse colgado de la pared hasta que pase una patrulla.

El Predator tiene además visión de infrarrojos, como en la película, lo que le permite detectar a ciertos enemigos en la oscuridad, y puede camuflarse con su entorno sin ser visto hasta que ataque. Las posibilidades que todo esto abre, son inmensas.

En el caso de los marines, la historia es algo distinta. La base está inundada de aliens, y encima un grupo de predators ha salido de caza. El jugador tendrá que abrirse camino por el planeta hasta llegar al espacio para volver a casa. Armado con un rifle de pulsos que incluye lanzagranadas, una pistola, lanzallamas, lanzacohetes, bengalas y unos dispositivos para detectar movimiento, visión nocturna y vuelo, el marine tendrá que cuidarse mucho de sus enemigos. Las crías de alien se lanzarán a su cara, la sangre de los alien le quemará vivo –así que cuidado con dispararles de cerca–, y los predator aparecerán en el sitio menos pensado para decapitarle.

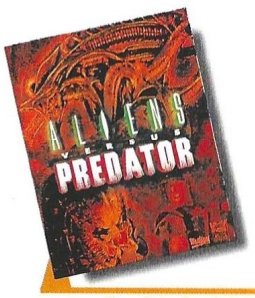
Por último, el alien es quizá el más espectacular. Sus armas se reducen a los dientes, las garras y la cola. Su único objetivo es la supervivencia. La visión de un alien es muy peculiar, como se puede apreciar en las imágenes. Es como una especie de resplandor blanquecino que suprime los colores del entorno. La ventaja fundamental del alien es que puede moverse y saltar a una velocidad impresionante, y también trepar por paredes y techos. Es sencillamente alucinante, aunque muy difícil de controlar debido precisamente a la velocidad.





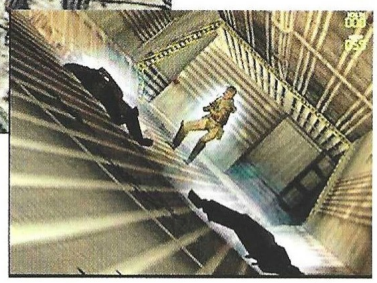
Aterrador

La opción multijugador tiene múltiples modalidades –un total de 10–, entre ellas la cooperativa, que es muy de agradecer para variar. Permite conectar con todos los sistemas habituales, y puede convertir una partida en una auténtica batalla de ingenio y táctica.



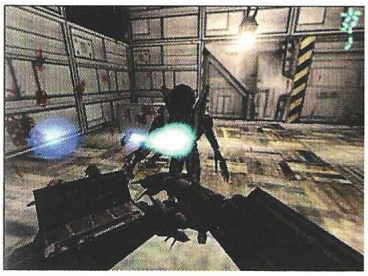
Precio: sin determinar
Requerimientos: Pentium 200, 32MB de RAM, disco duro, Windows 95/98, tarjeta 3Dfx, CD-ROM 4x, tarjeta de sonido, SVGA, ratón
Nº de jugadores: 1 o varios
Editor: Fox Interactive
Distribuidor: Electronic Arts

Marines, aliens y predators suponen una experiencia completamente diferente a la hora de jugar



El truco es...

Si eres un marine, nunca te quedes parado al enfrentarte a los alien. El predator se camufla mucho mejor si se queda quieto. Aprovecha la gran movilidad del alien para zafarte de los enemigos, y ataca siempre a traición.



Sin embargo, donde más destaca el juego –además de en la fabulosa recreación de los protagonistas– es en la ambientación. Los escenarios oscuros se prestan a ello, y los efectos de sonido son un sólido apoyo. Empezar a jugar con el marine, por ejemplo, y salir del vehículo sin perder de vista el detector de movimiento –ese dispositivo con puntos blancos parpadeantes que emite un pitido agudo según se acercan los aliens, como en las películas–, es toda una odisea. Una vez fuera, hay que correr a protegerse en un rincón, y esperar a que los aliens más lanzados hagan acto de presencia. Lo peor que se puede hacer es disparar sin moverse, porque a buen seguro la sangre ácida del alien salpicará al marine y le restará vida. Superado el primer ataque, un pasillo oscuro. Las luces intermitentes deslumbran, parece que algo se mueve al fondo... La situación es tan tensa como en la película original y en Aliens, agarrota los músculos, dispara la adrenalina, y cómo no, asusta, hasta el punto de provocar algún que otro sobresalto según el lugar y el momento.

La puesta en escena, la recreación de las especies, la atmósfera, los gráficos, el sonido, y todo en general, es brillante en Aliens vs. Predator. Lo único que se le puede echar en cara al juego es que es demasiado difícil, principalmente por la exagerada velocidad de los aliens, y también que está en inglés. Por lo demás, este título es de los pocos que responde a las expectativas creadas durante más de un año entre la comunidad de jugadores de todo el mundo.

Calificación

Aliens vs Predator

Pros: Aliens vs Predator es sin duda la licencia de cine mejor aprovecha hasta la fecha. La adaptación de los personajes al juego y la recreación de una atmósfera opresiva y tensa son increíbles.
Contras: El juego está en inglés. La velocidad es demasiado grande en el caso de los aliens.

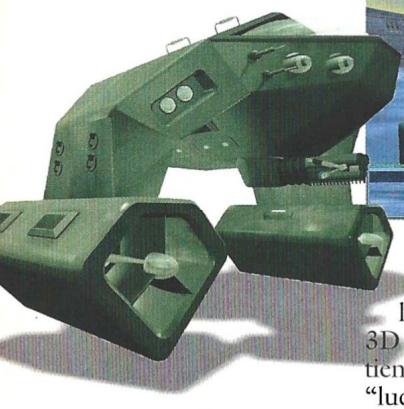
Un pasito pa' atrás...

Recoil

El vocablo anglosajón que da nombre a este juego significa exactamente "retroceso", y desde luego se ajusta perfectamente a lo que es Recoil dentro del género de acción.

La Red se apodera del mundo en el futuro. Los humanos son esclavos de las máquinas, todos excepto los rebeldes. Uno de ellos –el jugador– es enviado al pasado para arreglar las cosas. Y aunque podría, no, no se trata del guión de Terminator a pesar de la evidente "inspiración", lo que deja a la trama del juego en bastante mal lugar.

Por lo demás, Recoil es un juego de acción 3D en primera/tercera persona (ambas vistas están disponibles), que aprovecha considerablemente bien las prestaciones de las tarjetas 3D en aquellos equipos que las tienen. La máxima del juego es "lucha, no pienses". Bajo ella se amparan seis campañas que pronto aburren por diversos motivos, entre ellos la escasa variedad de objetivos.



Precio: 5.990
Requerimientos: Pentium 166, 32 MB RAM, SVGA 2 MB, Windows 95/98, disco duro, CD-ROM 4x, tarjeta de sonido, ratón
Nº de jugadores: De 1 a 8
Editor: Zipper Interactive
Distribuidor: Electronic Arts

Una auténtica oruga

El jugador controla un tanque que a medida que se avanza en las misiones, obtiene nuevas armas y posibilidades, como convertirse en un vehículo anfibio, en un hover-tanque y en un tanque submarino. Sin embargo, estas conversiones son meras excusas para abrir nuevas zonas de mapa o recorrer niveles específicos para ellas, sin que se haga el más mínimo uso estratégico o táctico que podrían ofrecer en un momento dado. Las 18 armas que promete la caja quedan muy reducidas si se eliminan las distintas mejoras de cada arma, si bien la mayoría de ellas tienen unos efectos bastante curiosos, como el sable láser que vaporiza al oponente o el arco voltaico, que puede hacer impacto en varios enemigos al mismo tiempo sin necesidad de apuntar.

Lo bueno del tanque que se dirige es que la torreta y el vehículo se controlan por separado, existiendo la posibilidad de fijar el tanque en un punto y pasar unos minutos disparando para limpiar el camino. Este sistema también asegura poder apuntar adecuadamente a la vuelta de una esquina sin necesidad de maniobras adicionales, lo cual no está nada mal. Sin embargo, la velocidad del tanque y la de la torreta no son nada del otro mundo, lo cual podría considerarse realista desde cierta perspectiva, pero teniendo en cuenta que se trata de un juego de acción y no de un simulador, es lamentable.

Menos da una piedra

El juego es tan lineal que no importa conseguir nuevas transformaciones del tanque. Nadie se molestaría en cruzar un río de lava, pero conseguido el hover-tanque, es obvio por dónde hay que ir a continuación. La transformación del tanque es automática cuando éste se adentra en un terreno diferente. Los puzzles no existen: avanzar es cuestión de eliminar a todos los enemigos de la zona y buscar el nuevo camino abierto.

Visualmente, Recoil es fabuloso con una tarjeta 3D. Todos los escenarios ofrecen un renderizado impecable, y presentan exteriores, interiores, bases militares, ciudades y un sinfín de lugares que con un diseño más interesante, merecería la pena visitar. Pero no importa que el juego se vista con grandiosos

gráficos y escenarios de gran extensión, pues sigue siendo un "mata-bichos" aburrido.

Tanto esfuerzo de trabajo gráfico, tanto nivel y campaña, decenas de enemigos, escenarios, armas, voces, vídeos... Todo para nada. Recoil es tan anodino que pronto cansa. La dificultad es elevada, aunque un ritmo adecuado de avance puede solucionar este problema. En lugar de entrar a saco en una zona, es mejor avanzar poco a poco eliminando las amenazas que se presenten y continuar. Después de unas cuantas misiones –hay más de 30 repartidas en 6 campañas–, Recoil aburre y no quedan ganas de volver a cargarlo.

El truco es...

Explora bien cada zona antes de pasar a la siguiente. Siempre que veas algo que puede parecer una puerta o algo similar, dispara para abrirlo: suele ocultar nuevas armas y alguna mejora.

Calificación

Recoil

Pros: El entorno gráfico es muy bueno, y no tiene los errores habituales de los juegos 3D, lo cual es todo un logro.

Contras: Recoil es soberanamente aburrido. Las transformaciones del tanque están mal aprovechadas. Con sólo jugar la demo es suficiente.

CD ROM'S EN CASTELLANO A UN PRECIO INCREIBLE

CD CIENCIAS OCULTAS. 2.995 ptas.
Lo mejor en programas esotéricos y de adivinación. Programas para echar las cartas del Tarot, horóscopo, cartas astrales, biorritmos...

CD AJEDREZ. 2.995 ptas.
El CD ideal para todo buen aficionado al ajedrez o, también, para aquel que desea aprender a jugar. Con más de 10.000 partidas de maestros, reloj profesional, tutor interactivo asi como editor de tableros y partidas.

CD DISEÑO. 2.995 ptas.
Todo lo necesario tanto para el diseño artístico como el técnico: programas de CAD, de Rotulación, de Fractales, imágenes Clip Art y programas de Diseño Artístico.

CD ENSEÑANZA. 2.995 ptas.
Programas para el aprendizaje de Matemáticas, Inglés, Física, Química, Geografía y Mecanografía. Cursos de Windows, MS-DOS, Lotus y Wordperfect; así como un generador de Exámenes tipo Test.

CD DEPORTIVOS. 2.995 ptas.
Para los aficionados al deporte en general y para los que les gustan los juegos deportivos en el ordenador. Aquí encontrarás juegos de baloncesto, golf, fútbol, tenis, bolos, carreras de caballos...

CD JUEGOS DE ESTRATEGIA. 2.995 ptas.
Demuestra tus conocimientos de estrategia y sangre fría para conducir a los ejércitos bajo tu mando a la victoria final en toda la variedad de situaciones, escenarios y guerras que aquí te proponemos.

CD SUPER INGLES. 2.995 ptas.
La herramienta ideal para que toda la familia pueda aprender Inglés. Sirve para todos los niveles. Perfeccionamiento de gramática y pronunciación, test, juegos y preparación para exámenes reconocidos como el First.

CD JUEGOS WINDOWS. 2.995 ptas.
Los mejores juegos completos de todo tipo para entorno Windows.

CD JUEGOS MS-DOS. 2.995 ptas.
Juegos variados y de calidad para entorno MS-DOS.

CD SUPER-PORNOS. 2.995 ptas.
Películas eróticas reales, a todo color y de gran calidad.

OFERTA ESPECIAL: ¡PIDA TRES Y PAGUE SOLAMENTE DOS!

PIDA POR TELEFONO AL 902 120 130,
POR FAX AL 918 960 510
O POR CARTA A:

PRIX INFORMATICA
APARTADO 93
28200 S.L. ESCORIAL (MADRID)

prix@prix.com **www.prix.com**

SOLICITE CATALOGO GRATUITO

Batalla campal en tono salvaje

Wild Metal Country

Los habitantes de tres planetas están en guerra contra ti. Es una lucha consciente que se desarrolla bajo una perspectiva brutal. ¿Peculiaridades? Es sencillo de entender: se trata de una población formada por autómatas peligrosos dotados de inteligencia y que han incorporado a su evolución las características de algunos animales originarios de los entornos por donde se mueven.

Sí, es cierto. La guerra ha sido declarada de forma abierta en esos planetas y tu tarea, como jugador, estará centrada en llevar a cabo, lo mejor que puedas, el papel de cazarecompensas. El juego ofrece gráficos en 3D y te brinda la oportunidad de conducir tanques vistos en perspectiva de tercera persona. Deberás enfrentarte a otras máquinas con aspecto de seres vivos terribles que se desplazan por tierra y aire comportándose de forma tan agresiva como lo haría el ser que representan, hasta conseguir arrebatarles a quienes intentan impedírtelo, los ocho centros de poder necesarios para pasar al nivel de juego siguiente.

Esos centros son una especie de corazones energéticos que se encuentran dispersos a lo largo y ancho de los paisajes por los que te mueves, y a medida que los vayas recogiendo, su contenido se almacenará en unos recipientes que llevas contigo. En las inmediaciones de los lugares en donde se halla, suele haber todo tipo de máquinas dispuestas a impedir que los sustraigas, por lo tanto deberás destruirlas para que te dejen llevar a cabo tu trabajo, ya que si permanecen mucho tiempo activas, el acoso al que te verás sometido será tal que pueden llegar a terminar con tu existencia.

Mundos

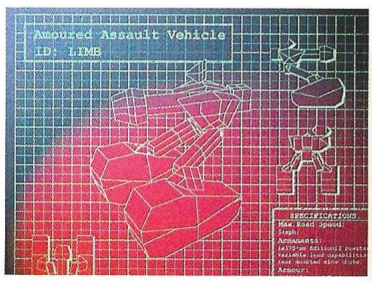
La acción se desarrolla como si estuviésemos contemplando el manejo de un vehículo por control remoto con una cámara en constante seguimiento del aparato. Todo ello sucederá en tres entornos distintos que engloban un total de 27 niveles sin contar el de entrenamiento. Para un usuario experimentado, una hora debería ser suficiente como para terminar el nivel en donde se halle, pero la pregunta no es esa, sino ¿cuánto tiempo necesita un jugador para considerarse "experimentado"? Pues... mucho.

En fin, que hay juego para rato. Volviendo a los mundos, hemos de decir que el primero a comentar se asemeja a lo que podríamos considerar un desierto azteca por su superficie terrosa, dado que los motivos que se encuentran esculpidos por doquier muestran arte representativo de aquella civilización. La tundra será inconfundible en sus tonalidades verdes y en ella habrá una mayor proliferación de enemigos semejantes a insectos. Será el segundo mundo a explorar. Los ataques desde el aire se multiplicarán allí, y aunque resulta más difícil derribar enemigos con esa virtud del vuelo, puede hacerse.

Por último tendremos que enfrentarnos a nuestro destino en un lugar que se parece mucho al planeta Marte. No puede omitirse el hecho de que todos y cada uno de esos universos planetarios constituirán una experiencia de juego distinta y ya habrás adivinado que las tácticas aprendidas en un valle, pueden no tener éxito en los que exploremos inmersos en el nivel de juego siguiente.

Armas

La característica más visible del juego es que, llevemos el tanque que queramos, la torreta siempre será operativa, y tendremos oportunidad de ir soltando mi-



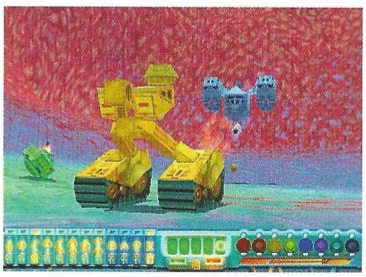
Precio: 7.990
Requerimientos: Pentium 200, 32Mb de RAM, disco duro, Windows 95/98, tarjeta gráfica aceleradora, CD-ROM 4x, ratón, tarjeta de Sonido
Nº de jugadores: 1 o varios
Editor: Gremlin Interactive
Distribuidor: Infogrames

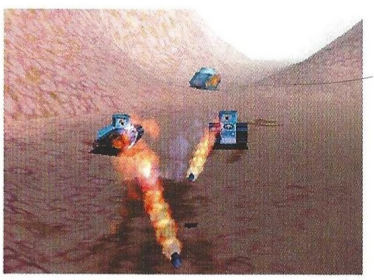
Deberás enfrentarte a otras máquinas con aspecto de seres vivos terribles que se desplazan por tierra y aire

El truco es...

Cuando vuelques con tu tanque, podrás aprovechar la posibilidad de giro de la torreta para devolver la máquina a un estado de normalidad, con las cadenas de tracción sobre el suelo. Si no puedes sobrepasar una pendiente, ayúdate con la onda expansiva de tus propios disparos o acometiendo la subida en diagonal.

nas a nuestro paso. La primera nos servirá para apuntar, disparar e incluso darnos la vuelta cuando caigamos desde una ladera y quedemos boca arriba. Las segundas para evitar que nuestros fans nos sigan persiguiendo. Además, habrá premios repartidos aleatoriamente que contendrán armas más especiales como granadas de explosión inmediata, minas saltarinas, bidones explosivos que ruedan por las laderas, y alguna que otra sorpresa inesperada como las armas magnéticas. Si quieres sensaciones más increíbles, podrás usar un force feedback porque lo soporta.





Podemos decir que se trata de un juego divertido en donde el mero hecho de conducir los tanques ya es una proeza en determinados casos. El interface es sencillo y el manejo de las funciones de juego, si usas el teclado, no te resultará imposible. Los efectos especiales y de sonido tienen calidades aceptables, dando un toque de profundidad más convincente al "trabajito" que estaremos llevando a cabo en todo momento.

Calificación

Wild Metal Country

Pros: Aglutina estrategia, acción y exploración en una sola entrega. Está traducido al castellano.

Contras: Pasarás mucho tiempo recorriendo terreno totalmente desierto.

Un reguero de exterminio

Future Cop L.A.P.D.

La impresión de superioridad que se adivina cuando contemplas las escalofriantes escenas interpretadas en esta limpieza policial, no será nada comparada con los retos que se te irán proponiendo a medida que avanzas profundizando en los niveles. Es el mundo en miniatura de la lucha por la supervivencia.

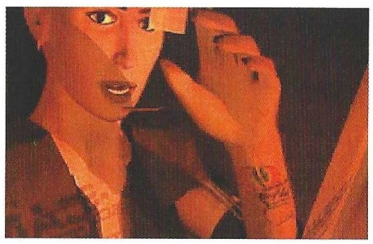
Nos encontramos inmersos en un futuro a medio plazo poco halagüeño para los humanos. Parece ser que los índices de criminalidad se han disparado en nuestro planeta y que la única forma de atajar esta plaga será robotizando más los servicios policiales. Por ello se ha puesto en marcha un proyecto que consiste en llevar a la calle unos muy eficaces robots armados hasta los dientes, que además cuentan con la posibilidad de ajustar sus mecanismos para poder caminar, recorrer espacios como un coche e incluso volar. ¿Tu misión? Ante todo terminar con cualquier amenaza que encuentres en los niveles de juego contra tu integridad. Luego te dedicarás a atender las propuestas con las que se te haya informado al comienzo de cada nivel.

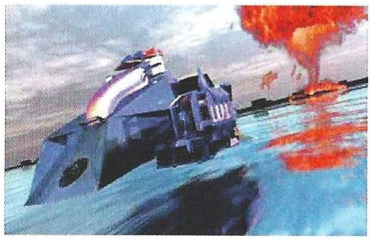
La vorágine

En cuanto comienzas la partida, lloverá fuego y ataques hacia donde tú te encuentres desde todos los lugares que te rodean, circunstancia ésta que te obligará a ser rápido y letal como si fueses una cobra. No tendrás tiempo para respirar, y hasta cuando creas que ya estas sólo, tendrás problemas con algún elemento de juego hostil que haya escapado a tu observación. Es abrumador, brutal y muy rápido, pero a pesar de la plaga que intentará destruirte, tu robot ha sido dotado de armas muy poderosas, y podrá ir recogiendo otras a medida que avanza el juego. Una ametralladora, misiles y granadas especiales, serán los elementos de defensa y ataque más comunes entre sus quince tipos de armas diferentes.

Dada la gran cantidad de enemigos a los que deberás enfrentarte, el sistema de seguimiento del robot que manejas, lleva incorporado un láser que apunta de forma automática a los objetivos que entran en un radio de acción determinado. Así, lo único que tendrás que hacer es pulsar el botón de disparo en cuanto veas que un haz de luz roja te une a cualquier agresor. Si le atacas en ese momento, tu fuego dará en el blanco con toda seguridad.

Una cámara que ofrece una perspectiva flexible a vista de pájaro, se encarga de seguirte a todas partes y tendrás que ir eliminando a los enemigos que vayas encontrando por doquier. Pueden ser personas que se desplazan entre los muros del complejo en donde te encuentras, armas estáticas que rastrean tu posición para hacer blanco en ti mientras se aburren, o ingenios voladores que te atacarán sin piedad. En cualquier caso, serán frecuentes los cañones que aparecen en los sitios más insospechados, los ataques desde posiciones elevadas así como muchos enfrentamientos que tendrás frente a poderosas defensas que deberás destruir no sin poco esfuerzo por tu parte. Si a todo ello sumamos lo complicado de los laberintos a través de los cuales tendrás que moverte, el asunto se pone un poco feo, no obstante lo divertido del juego. ¡Un consejo! Evita, si puedes, usar el teclado, porque entonces conseguirás que te maten pronto. La diferencia con un pad o un joystick en cuanto a jugabilidad es brutal.

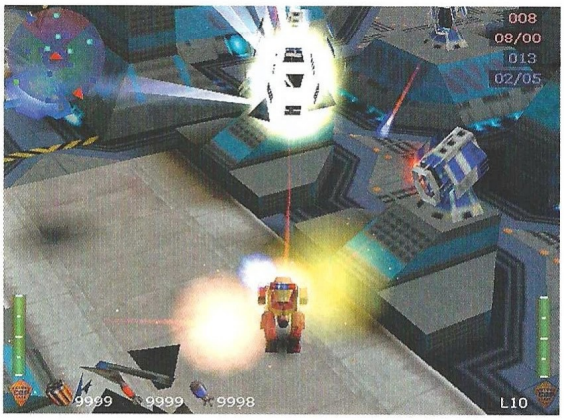




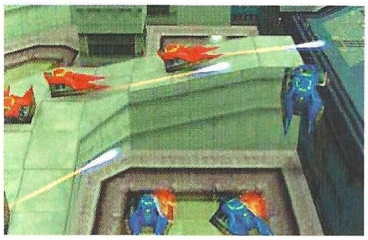
Suenan campanas

No vamos a hacer una relación exhaustiva de las similitudes existentes entre el argumento y las formas de este título con la conocida saga Robocop, pero esto no será tampoco excusa para limitar sus cualidades. Ante todo hay que decir que se trata de un buen juego de acción, de un título en el que no tendrás tiempo para pensar porque el torbellino de aconteci-

Precio: 5.990
Requerimientos: Pentium 150, 32Mb de Ram, 60Mb de disco duro libres, Windows 95/98, CD-ROM 2x, tarjeta de sonido, ratón
Nº de jugadores: 1
Editor: Electronic Arts
Distribuidor: Electronic Arts



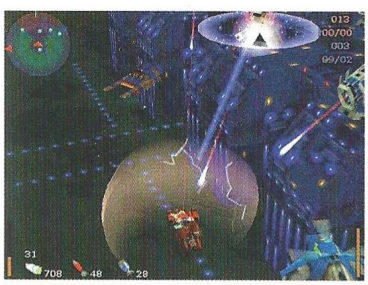
Te divertirás bastante y tus depositos de adrenalina quedarán exhaustos tras una partidita al final del día

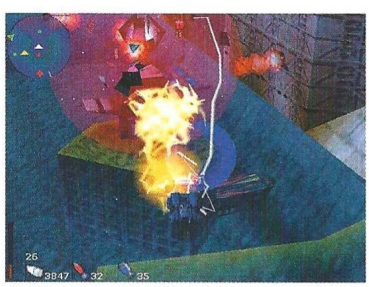


El truco es...

Tendrás que destruir en su totalidad las casetas de donde salen los hombres que te atacan. Si no lo haces estarán saliendo constantemente aunque en determinados momentos hayas acabado con todos ellos. Usa los misiles con las casetas.

mientos que se suceden desde que comienzas a jugar y a través de sus 12 niveles diferentes, te arrastrará sin remedio hacia el apoteósico final que supera todo lo previsible. Ha habido títulos anteriores de características similares, tales como Take no Prisoners o el más parecido Machine Hunter. La diferencia más apreciable entre estos dos y Future Cop L.A.P.D. es simplemente que el último es el más reciente y avanzado, pero el concepto de juego es el mismo. Algunos efectos especiales y de sonido bastante impresionantes, gracias a la sempiterna tutela de la tarjeta 3D más que recomendada, es lo que añade valor a este juego de acción frente a sus predecesores. ¿Recomendable? Pues... sí. Te divertirás bastante y tus depósitos de adrenalina quedarán exhaustos tras una partidita al final del día. Dormirás mejor, especialmente si juegas con otra persona en el atractivo modo cooperativo a pantalla partida.





Calificación

Future Cop L.A.P.D.

Pros: Aspecto visual e interpretación tridimensional muy lograda. Gran jugabilidad y efectos de sonido alucinantes.
Contras: No aporta nada nuevo al mundo de la acción. Está en inglés. Es fácil desorientarte entre tal conglomerado de detalles. No puedes grabar la partida cuando quieres y debes volver a jugar lo mismo si te matan al final del nivel.

El reino de los fractales

Thrust, Twist'n Turn

El esfuerzo imaginativo realizado para dar a luz semejante monstruo del entretenimiento, tan sólo es comparable con la grandeza del espectáculo que ofrece. Y es que en el cóctel ofrecido por TTT se mezcla entre sus ingredientes la adrenalina de los propios jugadores...

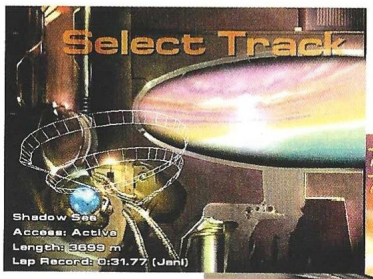
Títulos como Rollcage o Dethkarz han sido algunas de las estrellas más brillantes del firmamento en el universo de los juegos de acción para PC durante los últimos meses. Este ansia por descomunales y alocados juegos de carreras de coches en 3D y de tono futurista, que parece haber calado hondo, y de repente, en las productoras, no viene sino a subrayar sus excelencias con una nueva entrega que analizamos aquí. El juego es básicamente igual que los dos anteriores, pero con la particularidad de que esta vez tan sólo tendrás que correr e intentar adelantar los otros coches. No dispondrás de arma alguna, no podrás terminar con la existencia de los pilotos y las máquinas que te preceden, salvo que ellos mismos cometan algún que otro error, pero ese es su problema.

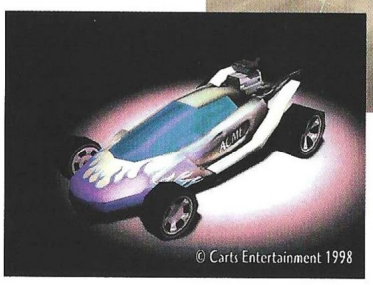
¿Cuál será tu finalidad en Thrust, Twist'N Turn? Fácil: Llegar el primero a la meta. Contarás tan sólo con una ayuda que es más duradera de lo que normalmente se ofrece en los juegos sobre competiciones a motor: el turbo. A pesar de lo que pueda parecer, esta vez habrá sobrepropulsión para rato y será una buena aliada tuya a la hora de ganar tiempo... y fuerza, ya que alguna de las pendientes cuesta arriba que tendrás que superar, dejan en pañales cualquier trazado de pista conocido hasta el momento.

Habilidad

Pero TTT no reta sin más al jugador a ganar carreras, sino que necesita de una persona especialmente hábil a la hora de pilotar los coches. Estos responden bastante bien a los controles, pero es que el trazado de los circuitos es tan infernal que será muy difícil mantener el vehículo sobre la pista sin salirse de ella. Si eso llegase a ocurrir, simplemente el coche explota y se coloca de nuevo sobre el terreno en pocos segundos.

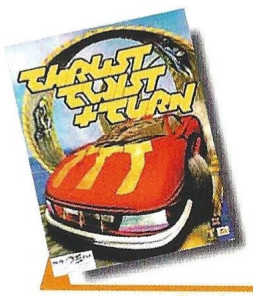
Una de las particularidades que más llama la atención a la hora de comenzar a jugar, es el hecho de que el resto de los participantes no son seres superdotados venidos de otras dimensiones en donde los errores son imposibles, y también se caen de las pistas, llegando a parecer que son otros humanos los que conducen incluso cuando juegos contra vehículos controlados por el ordenador. Es decir, que a diferencia de lo que nos vienen ofreciendo los creadores de juegos de carreras de coches últimamente, podrás proclamarte vencedor, eso sí, "currándotelo" un poco.



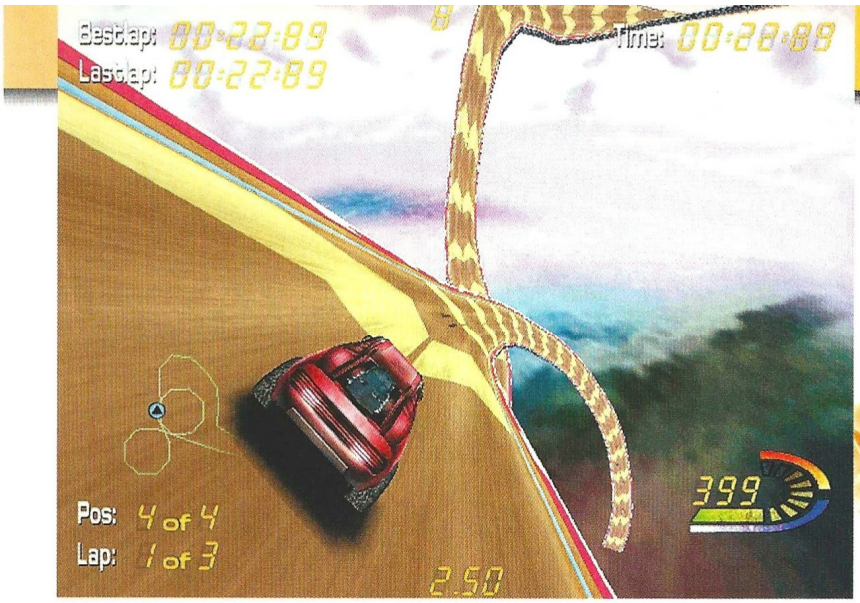


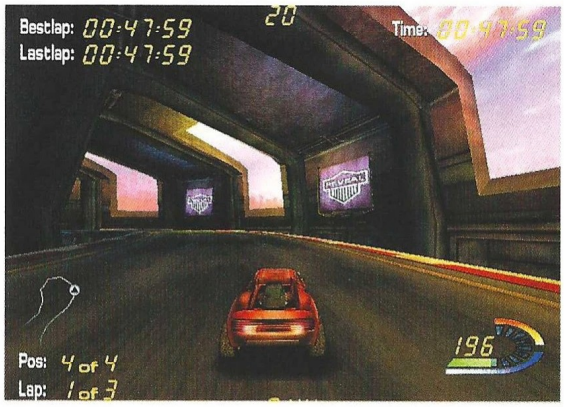
Coches y circuitos

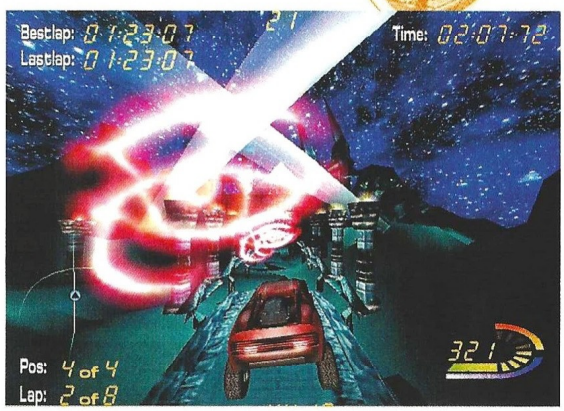
Tendrás tan sólo tres tipos de coches para manejar, cuyas características están mediatizadas por el propio rendimiento de las máquinas y su comportamiento. Por otra parte, las grandes estrellas del juego serán los circuitos, aunque algunos están ocultos: muchos, variados, alucinantes, rotos, discurriendo bajo el agua, provocando saltos gigantescos en sus cambios de rasante... Serán enloquecedores trazados e imposibles arquitectónicos creados sobre Egipto, la playa, el desierto, la ciudad, en el interior de una mina o en las nubes... y han sido construidos con la más mala idea que puedas imaginar con tal de hacerte perder el control al volante. Podrás divertirte con las carreras individuales, la contrarreloj, disputar un campeonato siempre que consigas llegar entre los tres primeros en cada circuito o competir en modo multijugador.



Precio: 6.990
Requerimientos: Pentium 200 MMX, 32 Mb de RAM, 100Mb de disco duro libres, Windows 95/98/NT, CD-ROM 2x, tarjeta aceleradora 3D, tarjeta de sonido
Nº de jugadores: 1 o varios
Editor: Take 2 Interactive
Distribuidor: Proein





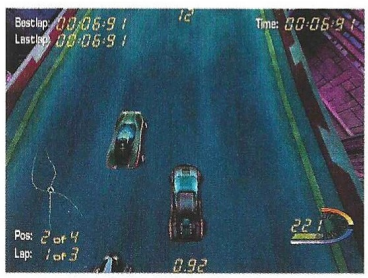


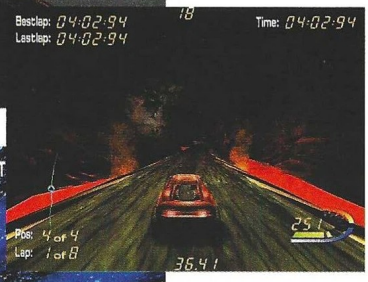
El trazado de los circuitos es tan infernal que será muy difícil mantener el vehículo sobre la pista sin salirse de ella

El truco es...

Cuando te encuentras boca abajo superando un rizo en alguna de las pistas, los controles para el manejo del vehículo se invierten. Debes de tener cuidado con ello porque los coches tienden a derivar hacia un lado al entrar en estas zonas tan alucinantes. La dirección se bloquea con el uso del turbo en ocasiones.

cuando se pretende obtener el rastro del choque frontal de los componentes del átomo. No podrás imaginarte cómo es el juego, no te lo podrán contar, ¡deberás





Las emociones experimentadas en TTT serán las quimeras humeantes que resuciten su tortuoso pasado, encarnando sensaciones con diseños de intrincadas formas matemáticas que te harán sentir por sus circuitos como recién salido de la cámara de niebla de un acelerador de partículas, experimentarlo en tus propias carnes, verlo con tus ojos e intentar burlar los retos que te propone... ¡si es que tienes agallas!.

Calificación

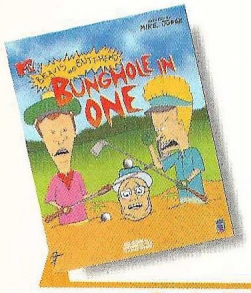
Thrust Twist'n Turn

Pros: Es una locura, una verdadera obra maestra de imaginación. Los circuitos son impresionantes.
Contras: Sería un poco más divertido con armas. Sólo hay tres tipos de coches a elegir. Las flechas de señalización no están muy bien implementadas en los circuitos del juego.

Golf de golfos

Beavis and Butt-head
Bunghole in One

Los dos gamberros más famosos del mundo se atreven con todo, incluso con el minigolf... Claro, con su propia versión de este deporte.

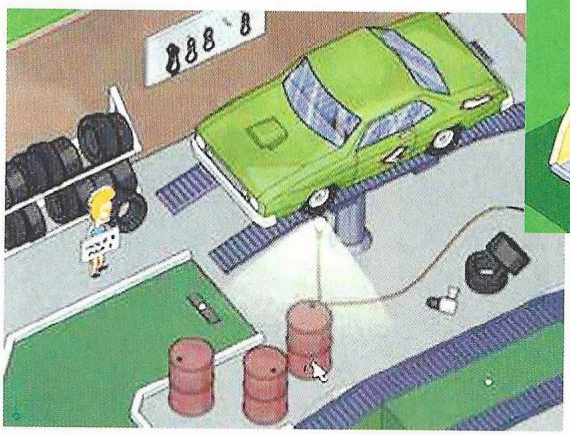


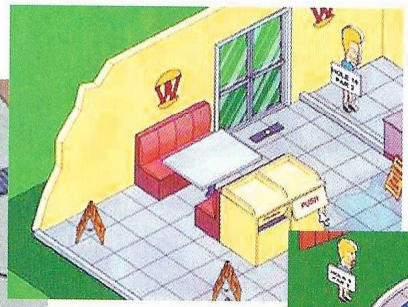
Precio: 5.990
Requerimientos: Pentium 133, 16MB de RAM, Windows 95/98, disco duro, SVGA 2 MB, CD-ROM 4x, ratón, tarjeta de sonido
Nº de jugadores: 1 o varios
Editor: Illusions
Distribuidor: New software Center

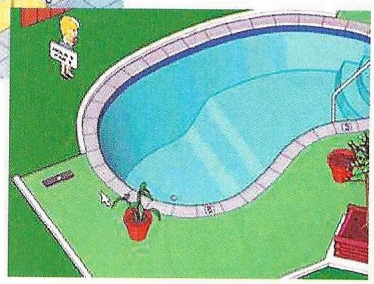
Quizá en España no tengan muchos seguidores, pero sí en Estados Unidos y algunos países europeos, siendo éste el principal motivo por el que se siguen haciendo juegos de diversa índole con Beavis y Butt-Head como protagonistas.

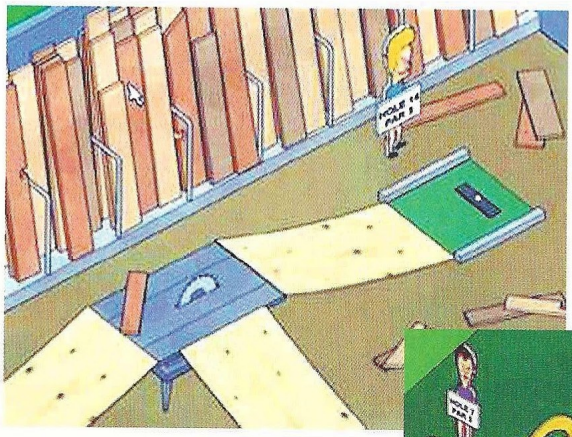
Bunghole in One es un minigolf cuya única particularidad reside en los circuitos, unos pintorescos escenarios con algunas curiosidades y un aspecto bastante descuidado –no podía ser menos–, que posibilitan una discreta cantidad de horas de juego. La mayoría son sencillos y no ofrecen grandes efectos, a diferencia de otros juegos de minigolf como el 3D Ultra Minigolf de Sierra, que cuidaban mucho más el diseño de los hoyos y la simulación física.

Es precisamente la física, quizá junto con el propio comportamiento de la pelota sobre el escenario, lo más flojo de este título, ya que además de que el interfaz no permite hacer grandes cosas a la hora de dar el golpe –es una simple línea que marca la dirección y la fuerza–, cuando éste se produce casi hay que imaginar qué debiera suceder en realidad. Además, la perspectiva isométrica que ofrece la pantalla impide ver bien el escenario, lo que en ocasiones resulta en un fallo al golpear por no poder apuntar bien. La pelota no da la sensación en ningún momento de estar moviéndose sobre la superficie del escenario, sino que más bien parece flotar sobre él. Bunghole in One es un minigolf poco trabajado que podría haber sido bastante mejor con algo más de cuidado a la hora de diseñarlo y programarlo. No importan demasiado los jocosos comentarios de Beavis y Butt-Head, y tampoco que los hoyos sean adecuados a la serie de televisión: el conjunto es poco atractivo... aunque sus fans más acérrimos tal vez piensen lo contrario, claro.









El truco es...

Entrena en hoyos sueltos para hacerte con la medida de fuerza a la hora de golpear. Exagera la física del movimiento para intentar prever qué resultado tendrá cada golpe.

Calificación

Beavis and Butt-head Bunghole in One

Pros: Bunghole in One ofrece un buen surtido de hoyos y la posibilidad de que jueguen varias personas.
Contras: El interfaz es bastante simplón. La perspectiva juega en contra del jugador, y el desplazamiento de pantalla es muy incómodo.

CONCURSO

COMPUTER GAMING WORLD

PROEIN SOFTWARE

Civilization Call To Power

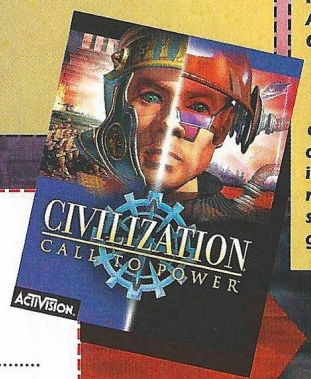
Son muchas las páginas que le hemos dedicado a este juego, pues es sin duda el mejor dentro de su serie. Civilization: Call to Power es la última entrega de la serie Civilization, que de la mano de Activision se ha renovado de una manera increíble. No son sólo los gráficos, evidentemente mejorados desde Civilization II, sino el propio juego con muchas más opciones, animación, y sobre todo, un periodo de tiempo mucho mayor para llevar la civilización desde su estado más primitivo hasta alcanzar las estrellas y descubrir la vida alienígena. CTP permite además colonizar el mar, la tierra y el espacio, ampliando así las posibilidades de expansión y explotación de recursos.

Totalmente en castellano, con nuevas unidades, formas de gobierno, recursos, y con un interfaz mucho más sencillo y claro, Civilization: Call to Power también ofrece opción multijugador, algo que muchos jugadores estaban esperando.

Computer Gaming World y Proein –distribuidor en España de este juego–, sortean entre todos aquellos que envíen el cupón de participación con la respuesta correcta, seis lotes de premios compuestos por:

1 JUEGO CIVILIZATION: CALL TO POWER
1 CAMISETA
1 LLAVERO/ABRIDOR

¿CUÁNTOS AÑOS DE HISTORIA ABARCA UNA PARTIDA NORMAL DE CIVILIZATION: CALL TO POWER?



Bases

1.- Podrán participar en el sorteo todos aquellos lectores de Computer Gaming World que envíen el cupón original (NO se admiten fotocopias), dentro de un sobre, a la siguiente dirección:

COMPUTER GAMING WORLD
AMÉRICA IBÉRICA, S.A.
C/ Miguel Yuste 26.
28037 Madrid
(En el sobre se deberá indicar:
"Concurso Call To Power")

2.- De entre todos los cupones que recibamos con la respuesta correcta a la pregunta que formulamos se escogerán 6, que conseguirán uno de los lotes de premios. Estos no serán canjeables, bajo ningún concepto, por dinero o cualquier otro material.

3.- Sólo entrarán en el sorteo aquellas cartas recibidas antes del 19 de Julio de 1999, tomando como referencia la fecha del matasellos, que deberá ser como máximo del 17 de Julio de 1999.

4.- El sorteo se llevará a cabo el 19 de Julio de 1999, publicándose el resultado en el número 45, correspondiente a Agosto de la revista Computer Gaming World.

5.- La participación en este concurso implica la aceptación sin condiciones de todas sus bases. Cualquier incidencia que se produzca, no especificada en estas bases, será resuelta por los organizadores del concurso.

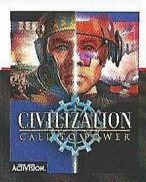
Cupón de participación

Enviar a: Computer Gaming World
Redacción. C/ Miguel Yuste ,26. 28037 Madrid

Nombre .....
Apellidos .....
Edad .....
Dirección .....
Localidad C.P. .....
Provincia Teléfono ( ) .....

Respuesta:

1. .....



Esplendor en la hierba

Jack Nicklaus 6
Golden Bear Challenge

El nuevo simulador de golf de Activision aparece, cual Papá Noel, cargado de regalos para todos los aficionados al género. Prepárate para la diversión, porque no sólo jugarás en un entorno francamente bueno, sino que podrás hacerlo metido en la piel del mismísimo Jack Nicklaus.

Jack Nicklaus es uno de los golfistas más famosos del mundo, hasta tal punto de que cualquier aficionado a los buenos juegos para PC, le guste o no el golf, lo conoce. Su nombre ha dado lugar a una serie de juegos que ha sabido reflejar la calidad y maestría de Jack en cada uno de sus apartados, y este hecho es particularmente notable en la última versión: Jack Nicklaus 6: Golden Bear Challenge.

La principal novedad que aporta este título a la simulación de golf es que, por primera vez, podrás interpretar el papel del propio Jack Nicklaus en el juego, y si no deseas corporeizarte en el hoyo con la personalidad este afamado golfista, siempre podrás poner a prueba tu pericia jugando contra él en un mano a mano tan intenso e incruento que los aficionados a Quake II se quedarían sorprendidos.

Buenas vistas

Esta nueva versión de Jack Nicklaus te ofrece seis recorridos que te permitirán patear los hoyos durante varios meses. Estos son Cochise, Montecastillo Golf Resort, Muirfield Village, Nicklaus North, Sherwood Country Club y Shoal Creek. Todos y cada uno de ellos destilan el enorme trabajo que se han tomado los desarrolladores para recrear un ambiente de juego perfecto para la práctica de este deporte.

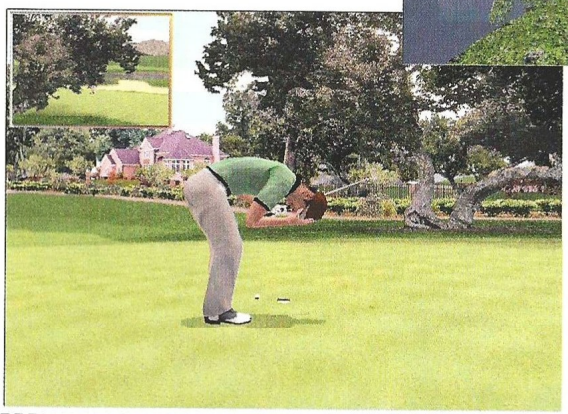
Los recorridos son muy interesantes y variados, y poseen una belleza increíble. Todos los objetos que verás en pantalla se muestran a una calidad muy alta, incluso sin configurar al máximo las opciones al respecto del apartado gráfico. Los árboles, sobre todo, son los que más nos han llamado la atención, pues por lo general se reproducen de forma poco realista, incluso podríamos decir que "muy descuidada".

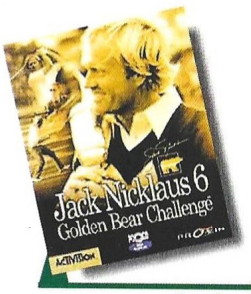
Las posibilidades de Jack Nicklaus 6: Golden Bear Challenge en lo que a gráficos se refiere superarán incluso las de la configuración del equipo en el que se ejecute. El juego se ejecuta con color de 16 bits, lo que ha permitido a los programadores recrear los hoyos con mucha maestría, y la resolución mínima de la pantalla está establecida en 800 x 600 pixels, sin duda una gran área para mostrar gráficos. Además, y para aquellos jugadores que posean un monitor de al menos 17" y una buena tarjeta gráfica, existe la posibilidad de elevar esta resolución hasta alcanzar 1.280 x 1.024 pixels.

En otro orden de cosas, las cámaras de Jack Nicklaus no son tan numerosas como en otros juegos similares, aunque resultan de una calidad y utilidad enorme. Son particularmente buenas las vistas dinámicas de los golpes, que muestran en todo momento un buen ángulo desde el que observar el movimiento de la bola.

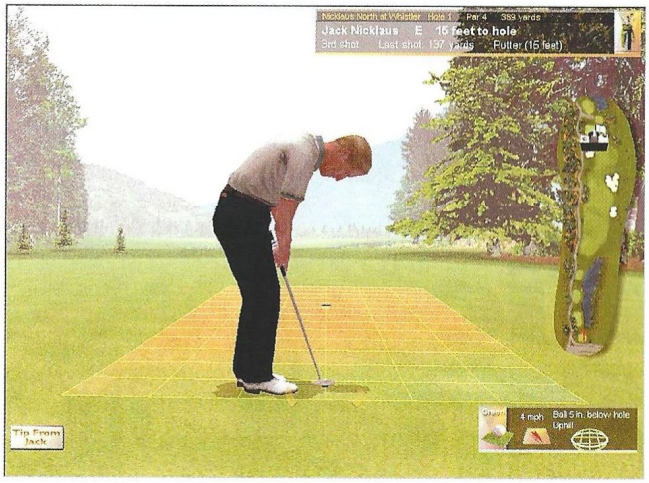
Golfistas

Aunque el uso de golfistas reales es ya una práctica muy extendida entre los simuladores de golf, Jack Nicklaus 6: Golden Bear Challenge ha elevado el listón en lo tocante a su aspecto, aun a pesar de que no todos son "reales".





Precio: 7.990
Requerimientos: Pentium a 166 MHz (200 MHz recomendado), 32 Mb de RAM (48 Mb recomendados), 400 Mb de espacio en disco duro, CD-ROM 4x, tarjeta gráfica de 16 bits (resolución mínima de 800 x 600 pixels), tarjeta de sonido compatible con Windows 9x, PC compatible DirectX 6
Nº de jugadores: 1 o varios
Editor: Activision
Distribuidor: Proein



Por primera vez, podrás interpretar el papel del propio Jack Nicklaus en el juego

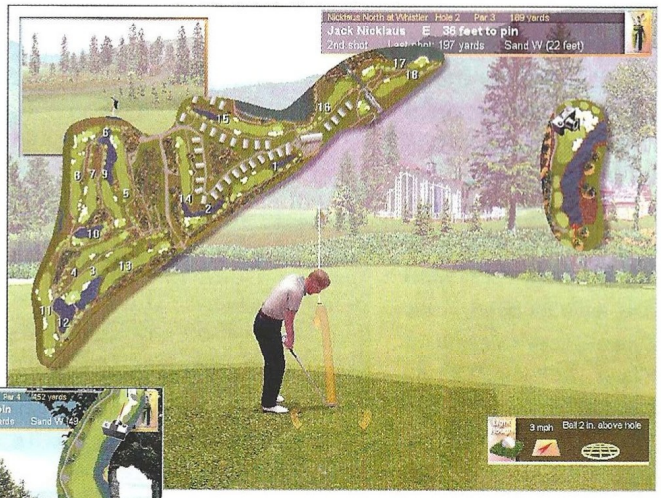
Verás que el jugador no para de moverse levemente, de acomodarse al peso del palo y a su posición en la hierba, mientras piensas en la forma de conseguir que la bola entre en el hoyo.

Cuando finalmente ejecutes el golpe, verás que el comportamiento del golfista dependerá de la calidad del golpe, por lo que no te extrañes si ves que tu jugador se echa las manos a la cabeza ante un fallo garrafal por tu parte o que alza su puño victorioso cuando ejecutes un golpe con gran acierto (y un poco de suerte, por qué no decirlo...).

Por supuesto, el equipo de Activision ha digitalizado los movimientos de Jack Nicklaus también, por lo que podrás disfrutar contemplando los precisos movimientos de este maestro del golf.

En definitiva...

Puede que Jack Nicklaus 6: Golden Bear Challenge no llegue precisamente cargado de novedades, pero nos ha sorprendido el buen trabajo realizado por Activision. Es francamente un gran juego, con un cuidado apartado gráfico, un buen número de recorridos y, aunque no lo hemos comentado en profundidad en estas líneas, un excelente editor de campos.



El truco es...

El juego siempre apuntará la bola sin tener en cuenta factores tales como el viento o la pendiente del green, por lo que siempre deberás comprobar estas circunstancias antes de golpear la bola. Además, existe una tercera variable que posiblemente debas modificar y que el juego asumirá sin consultarte: la longitud del golpe.

Calificación

Jack Nicklaus 6: Golden Bear Challenge

Pros: Dispone de un entorno de juego de gran calidad estética. Incluye un editor con el que podrás crear tus propios campos de golf.
Contras: No está traducido al castellano, por lo que los consejos orales sobre los hoyos y los comentarios no sirven de mucho.

El lado divertido de la física

Fighter Squadron

Si de pequeños odiábamos la física en el colegio, nunca podríamos pensar que algo tan pesado podría llegar a convertirse en una diversión. Con Fighter Squadron lo comprenderemos y la llegaremos a adorar.

Parece ser que 1.999 es el año de los simuladores de la Segunda Guerra Mundial. Fighter Squadron viene a unirse al, ya amplio, club de simuladores que tratan este período histórico.

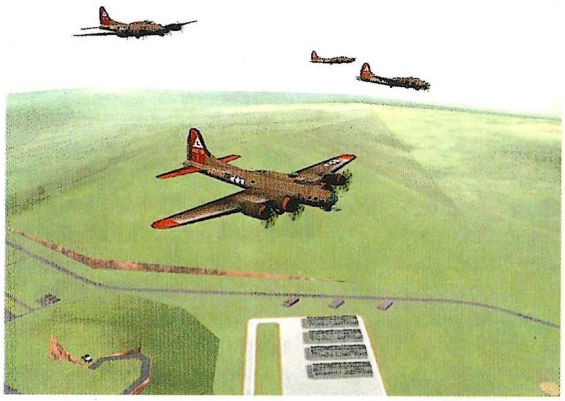
Física

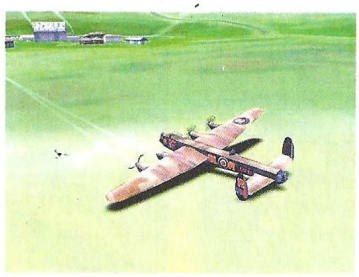
Más de uno dirá que, simplemente, es otro simulador de la Segunda Guerra Mundial. Sí y no. En líneas generales, sí. Volamos aviones de ese período, luchando en misiones que acontecieron hace 50 años. Pero Fighter Squadron tiene algo que los demás no poseen, y que hace que este simulador sea un caso particular.

Nos referimos a una recreación absoluta del mundo físico. Nuestro avión no sólo se comportará en el aire como debiera hacerlo, sino que también lo hará en cualquier situación en la que se pudiera encontrar en la realidad. Este mundo físico virtual hará que nuestro avión se comporte de una manera absolutamente real: la pérdida de un ala o el aterrizaje excesivamente brusco, hará que nuestro avión se comporte y sufra como en la mismísima realidad.

No solo eso. Otros detalles, como aterrizar en una zona desnivelada, hará que nuestro avión comience a carretear cuesta abajo hasta chocar contra algo, produciendo el consiguiente daño como pérdida de un trozo de ala, fuselaje, pérdida de una rueda, etc; o hasta que lo detengamos. Este mundo físico virtual hace que se nos pueda dar cualquier situación imaginable tanto en el aire como en el suelo.

Pero además, cada objeto tiene sus propias parámetros, haciendo que un pedazo del avión que acabamos de derribar pueda chocar contra nosotros. Cada objeto tiene "vida propia": los múltiples pedazos de un avión al desintegrarse se convertirán en nuevos objetos con sus propias características, interactuando con el entorno como lo harían en la realidad.





Angares

Para poder disfrutar de este mundo físico, dispondremos de 10 aviones en total. Tres alemanes (FW-190, JU-88 y ME 262), tres americanos (P-51, P-38 y B-17) y cuatro ingleses (Avro Lancaster, Mosquito, Spitfire y Typhoon). Sin duda, la gran novedad son los bombarderos, y no sólo por que podremos volar con ellos, sino por que además de tomar el papel de piloto, también podremos ir poniéndonos en la piel de cada uno de los otros tripulantes, los diversos artilleros, el bombardero, el copiloto, etc...

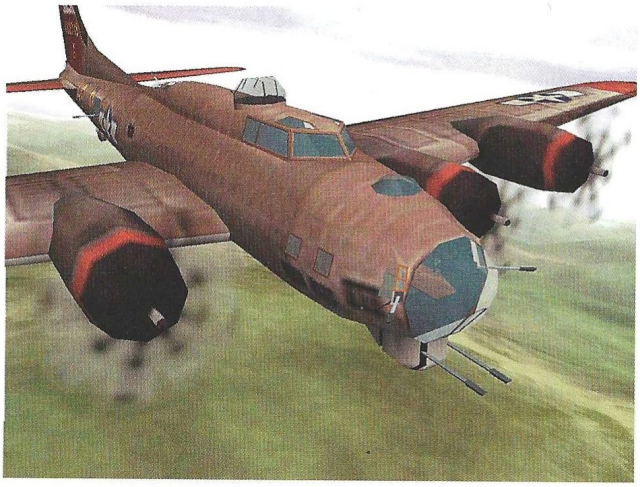
Cada uno de los diez aviones es fiel al original, tanto por dentro como por fuera. Gracias a los diferentes puntos de vista, podremos comprobar que no se han dejado ningún detalle en el tintero. La cabina es quizás el punto flaco, ya que no es demasiado real. En el aspecto exterior, la calidad sigue siendo igual de buena. Todos los aviones tienen sus propios y característicos detalles.

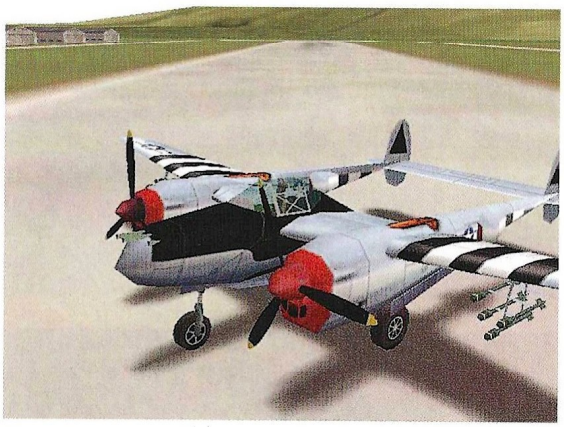
Además de todo esto, las partes móviles del avión se ha recreado perfectamente. Cada timón, cada alerón, se moverán, incluso la rueda de cola. El movimiento de los flaps, las hélices, el giro de las ruedas al rodar por la pista, el balanceo del avión producido por los amortiguadores... cada parte susceptible de moverse, lo hará de una forma real. Al igual que ocurrirá cuando nos dañen el avión. Las aspas de la hélice se doblarán, podremos perder una rueda o doblar el tren de aterrizaje.

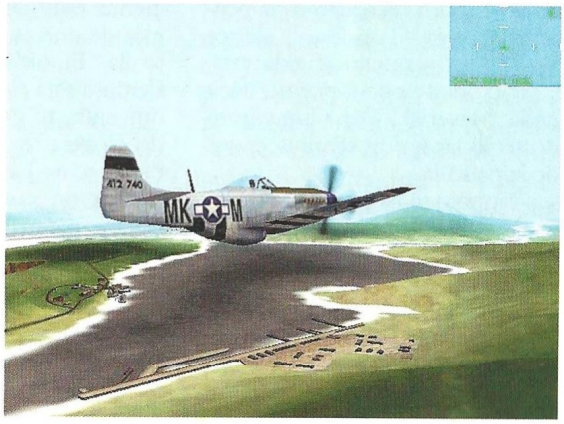
Zona de juego

Pero para poder disfrutar de todo esto, sólo contaremos con treinta

Precio: 7.990
Requerimientos: Pentium II 266Mhz, 32Mb de RAM, ratón, Windows 95/98, CD-ROM 4x, 30Mb de dsico duro libres, tarjeta de sonido
N° de jugadores: 1 o varios
Editor: Proein
Distribuidor: Activision



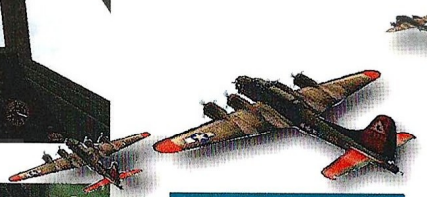




Para disfrutar de este mundo físico, dispondremos de 10 aviones en total, tres alemanes, tres americanos y cuatro ingleses

de detalles que convertirán en una delicia recorrer los decorados; incluso podremos volar frente a los blancos acantilados de Dover, sin duda, uno de los paisajes 3D más logrados.

Fighter Squadron hará las delicias de la mayoría, aunque hará más felices a los que les guste la lucha

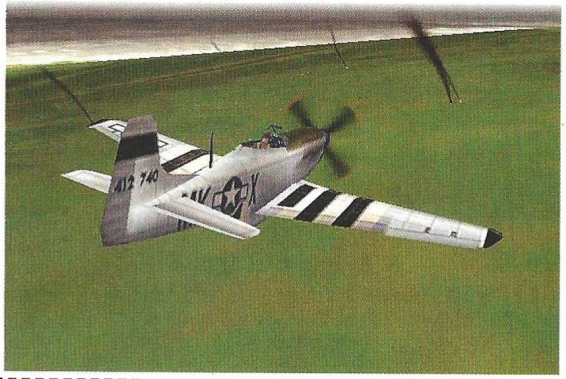


El truco es...

Sobrevuelas un magnífico paisaje 3D. No dudes en buscar protección entre sus valles, montañas, acantilados, etc. Cualquier sitio es bueno para salvar el pellejo.

misiones en tres frentes, Inglaterra, Africa y Alemania. Y una serie de misiones rápidas. No dispondremos de una campaña dinámica. Deberemos de limitarnos a volar las treinta misiones, pudiendo hacerlo desde cualquiera de los tres bandos.

Eso sí, disfrutaremos de un terreno altamente detallado y muy montañoso, lleno de pueblos, con sus casas con las chimeneas humeando, ríos, aeropuertos, valles, montañas y un sinfín



cuerpo a cuerpo, ya que se centra básicamente en ésta. Para los que les guste algo más tranquilo como el bombardeo estratégico o misiones aire-tierra, se encontrarán con poco con lo que entretenerse.

Calificación

Fighter Squadron

Pros: Podremos volar bombarderos, accediendo a cada una de sus posiciones. El mundo físico se ha recreado de una forma magnífica, encontrándonos en situaciones hasta ahora insospechadas. Se incluye la zona de Africa, hasta ahora poco tenida en cuenta.

Contras: Hay pocas misiones. Se echa de menos una opción de campaña y un editor de misiones. El número de aviones que podremos volar es bastante bajo. Se han dejado fuera del programa muchos otros aviones imprescindibles en un simulador de la Segunda Guerra Mundial.

Estrella estrellada

Top Gun
Hornet's Nest

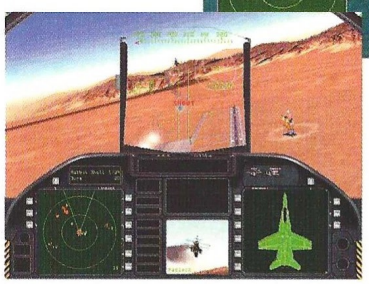
De nuevo Microprose nos mete en la piel de Maverick. Aunque en esta ocasión dejamos de lado al F-14 Tomcat y a nuestro copiloto para pilotar, solos, un F-18 Hornet. Por supuesto, nuestro comandante será —como no— James Tolkan, Hondo para los amigos.

Todos recordamos la película "Top Gun"; de todo aquello queda bastante poco, por no decir nada. Maverick, Top Gun y hondo serán las únicas reminiscencias de la película.

No sólo se ha cambiado de escenario, sino también de avión. Se ha pasado del voluminoso F-14 al más pequeño pero manejable F-18 y, debido a esto, volamos nosotros solos. Ya no tendremos a nadie a nuestra espalda echándonos una mano con los sofisticados sistemas. Esta vez seremos nosotros solos contra el mundo entero.

La acción tendrá lugar en tres zonas diferentes: Colombia, Siberia e Irak. En ellas se desarrollarán las campañas con los trasfondos políticos más variopintos. En Colombia deberemos hacer frente, de nuevo, al cartel de Cali, perseguidos por apoyar a un grupo terrorista que ha destruido el canal de Panamá. De la tropical Colombia pasamos a la fría Siberia. Como suele suceder últimamente, solo en los juegos, un ex-general soviético y unos cuantos soldados han tomado una parte de Siberia, capturando un poco de todo. Nosotros deberemos ir y patearle su trasero. Y por último llegamos a nuestra vieja conocida, Irak. La historia de esta campaña es más o menos un poco cosa de ciencia ficción. Saddam ha desaparecido, presumiblemente muerto, y otro grupo a tomado el poder, si cabe más locos que el anterior. Estos están desarrollando un super cañón capaz de lanzar municiones convencionales o nucleares a Europa. Obviamente nosotros deberemos impedirlo.

Las misiones de las campañas son un poco difíciles; para más de uno serán imposibles. Una pendiente muy empinada en la que más de uno se quedará y tirará la toalla. El objetivo de la misión siempre está claro, el problema es que entre tu y el objetivo está todo el ejercito enemigo, pero todo. Pero no hay que alarmarse, tenemos un compañero que nos echará una mano hasta que le dañen el avión, lo cual suele suceder bastante al principio de la misión, y se vuelva a casa, dejándote completamente solo ante el peligro, que es mucho. Ahora tus posibilidades de éxito y de salir con vida se reducen bastante. Pero con un poco de perseverancia,



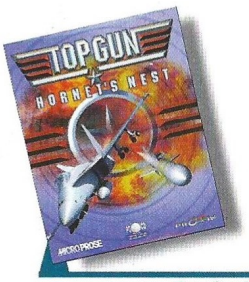
mucha suerte y el armamento del avión, lo conseguiremos.

Este último es de lo más amplio. Además del convencional de un F-18 real, tenemos a nuestra disposición una serie de armas totalmente ficticias. La más curiosa es un misil aire-aire llamado Starflower. Su comportamiento es como el de una bomba de racimo. Lo lanzas contra un grupo de aviones enemigos, y cuando está lo bastante cerca se divide en "submisiles" que vuelan en todas direcciones, destruyendo varios objetivos a la vez.

Pero no todo es ayuda. Nuestro ya conocido Maverick (el misil, no el piloto), tiene un grave desperfecto. Sólo localiza vehículos y no edificios. Si queremos destruir una estación de radar (que lo deberemos hacer), tendremos que apuntar el avión directamente al edificio y disparar. La misma técnica que utilizaban los pilotos de la Segunda Guerra Mundial con sus cohetes sin dirigir. Pero este no es el principal problema. Si por cualquier causa el misil estaba "bloqueado" sobre un vehículo, por mucho que apuntemos al edificio, nuestro misil se dirigirá, sin poder evitarlo, hacia el vehículo, dejándonos en una situación de lo más ridícula y peligrosa.

Actores secundarios

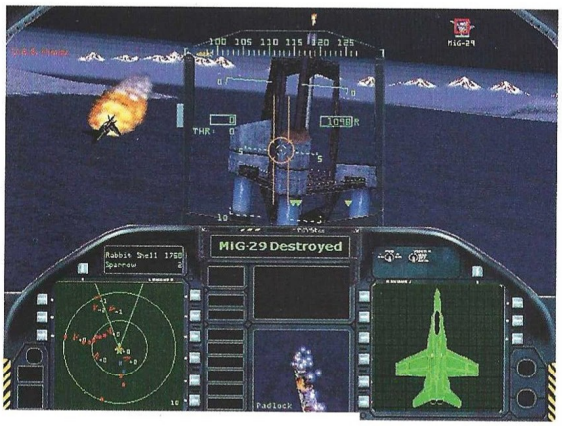
En ocasiones los actores secundarios acaban superando a los principales. Esto es lo que sucede con los gráficos y los efectos sonoros del juego. Superan al resto del juego. El entorno gráfico por el que nos movemos es totalmente 3D, aunque un poco "basto", sin pulir, pero nada que no se pueda arreglar con unos buenos mapas de texturas. Además del entorno, el resto de los

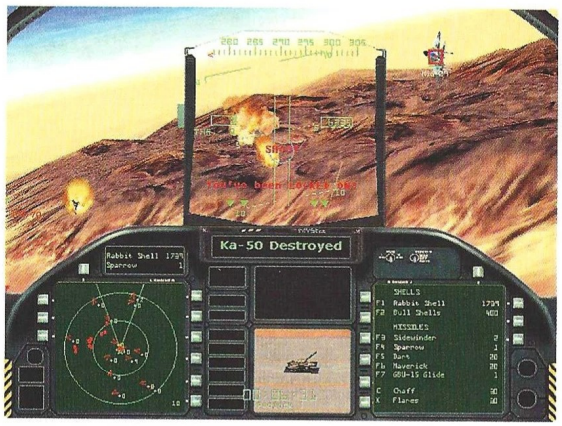


Precio: 7.995
Requerimientos: Pentium 166, 32Mb de RAM, Windows 95/98, DirectX 6.0, 250 MB de disco duro libres, CD-ROM 4x, ratón, tarjeta de sonido
Nº de jugadores: De 1 a 8
Editor: Microprose
Distribuidor: Proein

objetos, los objetivos de la misión, nuestro avión, etc. van por el mismo camino de buena calidad. En cuanto a los efectos sonoros son de lo más variopinto, como suele suceder en esta clase de simuladores. Podremos escuchar una amplia gama, desde meros ruidos hasta las voces de nuestros compañeros, etc. Eso si, en la versión americana del juego puede que las voces suenen muy bien pero en la española, la verdad es que han patinado un poco. Las voces han sido dobladas por actores con un marcado acento hispanoamericano, por lo que además de sonarnos un poco raro nos sorprenderán con alguna que otra palabra como, por ejemplo, la que menciona Hondo en la introducción del juego: "RIESGOSO".

Se ha pasado del voluminoso F-14 al más pequeño pero manejable F-18, y debido a esto, volaremos nosotros solos





El truco es...

Cuando lances un Maverick, asegúrate de que no tiene localizado ningún vehículo o de lo contrario lo perderás y el objetivo que pretendías destruir quedará intacto.

Top Gun Hornet' Nest tira más hacia el mundo arcade que hacia el de los simuladores, y de hecho a estos últimos les defraudara totalmente. Queda demostrado una vez más que no sirve utilizar únicamente el título de una película para hacer que un simulador sea bueno.

Calificación

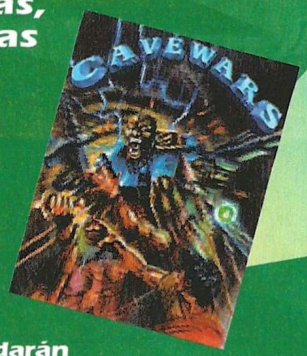
Top Gun Hornet's Nest

Pros: Los gráficos, es lo único que se salva del juego.
Contras: Es más bien un arcade que un simulador. Las misiones son demasiado difíciles. El doblaje del juego deja bastante que desear.

COMPUTER GAMING WORLD

Vota para elegir los mejores juegos de cada mes

Nuestro TOP 50 necesita tu opinión. Queremos que nos hagas saber qué juegos de actualidad te gustan más, y por esta importante información que nos vas a proporcionar, entrarás en el sorteo de 2 JUEGOS "CAVEWARS"



Rellena el cupón adjunto con tus datos y ordenando los juegos de mayor a menor importancia, de forma que el número 1 sea tu preferido. Si, por ejemplo, sólo crees que hay 20 juegos dignos de mención, rellena los 20 primeros lugares. Cuando hayas terminado, corta esta página (o haz una fotocopia) y envíanosla por correo dentro de un sobre, indicando en el mismo la referencia "VOTO TOP 50" a la siguiente dirección:

Computer Gaming World - Redacción:
C/ Miguel Yuste, 26. 28037 Madrid

Por favor, no envíes más de un voto por mes y número, ya que los datos quedarán registrados en nuestro ordenador y sólo una de tus votaciones será válida.

COMPUTER GAMING WORLD

Mi TOP 50...

1	17	34
2	18	35
3	19	36
4	20	37
5	21	38
6	22	39
7	23	40
8	24	41
9	25	42
10	26	43
11	27	44
12	28	45
13	29	46
14	30	47
15	31	48
16	32	49
	33	50

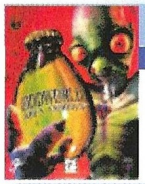
Enviar a: **Computer Gaming World, Redacción. C/ Miguel Yuste ,26 28037 Madrid**

Nombre
Apellidos Edad
Dirección
Localidad C.P.
Provincia Teléfono ( )

PIDE TUS JUEGOS, LLAMA AL 93 457 82 75

Open Multimedia

ARCADE Y ACCIÓN



ABE'S EXODUS

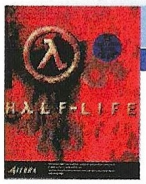
Vuelve el más intrépido Mudokkon para salvar a sus semejantes en un increíble entorno gráfico y sonoro.

P.V.P. 7.995 **PRECIO OPEN 7.750**

SIN

¿Bioquímica mezclada con un arsenal? Ármate antes de recorrer los lujosos niveles de este detallado Arcade 3D.

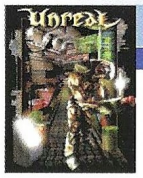
P.V.P. 7.995 **PRECIO OPEN 7.495**



HALF LIFE

Acción en primera persona en donde hay que pensar, disparar y correr más rápido que nadie. Entorno visual genial.

P.V.P. 6.995 **PRECIO OPEN 6.750**



UNREAL

Si te gusta Quake II, Unreal te ofrece grandes dosis de aventura. Sal del planeta con vida y habrás ganado.

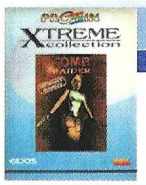
P.V.P. 6.990 **PRECIO OPEN 6.750**

STREET FIGHTER

ALPHA

Regresa una leyenda perdida con más personajes y más movimientos. Prepárate para enfrentarte a tí mismo.

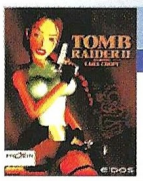
P.V.P. 4.990 **PRECIO OPEN 4.750**



TOMB RAIDER

La única la original e inimitable Lara Croft ahora a un precio irrepetible para saber quien lleva los pantalones .

P.V.P. 3.995 **PRECIO OPEN 3.495**



TOMB RAIDER II

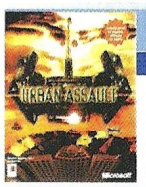
La segunda parte que consolida el mito con mejoras gráficas y más niveles, ahora a un precio que no puedes dejar pasar

P.V.P. 5.995 **PRECIO OPEN 5.495**

GROUND ZERO

La destrucción absoluta sigue siendo la norma a seguir para triunfar en esta ampliación de Quake II. Sigue disfrutando.

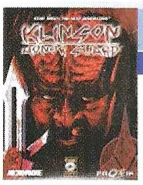
P.V.P. 5.995 **PRECIO OPEN 5.495**



URBAN ASSAULT

Desde tu Centro de Operaciones deberás evitar el Apocalipsis y dirigir escuadrones que paren a los alienígenas.

P.V.P. 6.995 **PRECIO OPEN 6.495**



KLINGON

HONOR GUARD

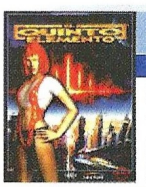
Los Trekkies están de enhorabuena. Trepidantes escenas protagonizando diversos personajes de la série en 3D.

P.V.P. 7.995 **PRECIO OPEN 7.495**

THE RECKONING

El primer disco de ampliación de Quake II con 18 nuevos niveles que exigirán el máximo de tí. Usa la cabeza.

P.V.P. 5.995 **PRECIO OPEN 5.495**

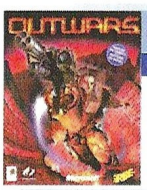


EL QUINTO

ELEMENTO

Basado en la película futurista de Luc Besson, podrás manejar a los dos protagonistas y plantar cara al mal.

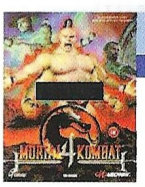
P.V.P. 5.995 **PRECIO OPEN 5.995**



OUTWARS

Evita una muerte segura dando rienda suelta a tus instintos. Intuye los movimientos del enemigo y no pares. Reza...

P.V.P. 7.995 **PRECIO OPEN 7.750**



MORTAL

KOMBAT 4

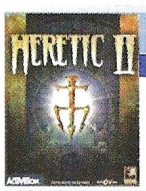
La fantasía y la imaginación son dos armas muy valiosas para este juego de lucha oriental de lujosos movimientos.

P.V.P. 7.995 **PRECIO OPEN 7.750**

TRESPASSER

Los fantásticos dinosaurios dejan de serlo cuando compartes su territorio: tú o ellos. La elección es tuya...

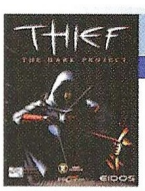
P.V.P. 5.990 **PRECIO OPEN 5.750**



HERETIC II

Segunda entrega de este Arcade 3D que se sale de la norma. Podrás hacer magia y conjuros además de tus armas.

P.V.P. 7.995 **PRECIO OPEN 7.495**



THIEF

Genial ambientación Medieval en este juego que te hará sentir la humedad de las paredes de los castillos.

P.V.P. 7.995 **PRECIO OPEN 7.495**

VIRUS 2000

Herencia del juego homónimo de los 80. Evita la propagación de un virus pensando y con algún arma. 6 mundos.

P.V.P. 5.995 **PRECIO OPEN 5.995**

DUKE NUKEM

3D

Uno de los padres de los juegos de acción en primera persona vuelve para darnos una clases magistrales.

P.V.P. 3.995 **PRECIO OPEN 3.495**

O.D.T.

Acción en 3ª persona para un arcade innovador en donde podrás escoger entre la habilidades de 3 personajes.

P.V.P. 6.995 **PRECIO OPEN 6.750**

FORSAKEN

Un impacto visual sorprendente junto a una banda sonora espectacular. Acción a ritmo trepidante.

P.V.P. 7.995 **PRECIO OPEN 7.750**

Open Multimedia

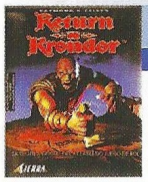
PIDE TUS JUEGOS AHORA, TELF. 93 457 82 75

AVENTURA Y ROL

THE X FILES

Película interactiva que te sumerge en los misteriosos casos de la pareja de detectives más famosa. 7 CD's.

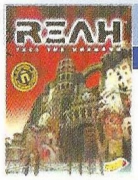
P.V.P. 8.990 PRECIO OPEN 8.750



THE FEEBLE FILES

Magia, traición, peligro... visita un reino de misterio y entérate de lo que es el rol en estado puro.

P.V.P. 5.995 PRECIO OPEN 5.750



REAH

Escapar del mundo alternativo en que estás será una difícil misión. Entra en los enigmas de esta ciudad fabulosa.

P.V.P. 7.990 PRECIO OPEN 7.750

RING

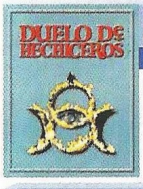
Esta aventura 3D es especial po su argumento, su entorno visual su música Wagneriana. Una joya...

P.V.P. 6.995 PRECIO OPEN 6.995

SANITARIUM

Aventura no apta para cardíacos ni aprensivos, descubre los trasfondos de un psiquiátrico y juzga por tí mismo.

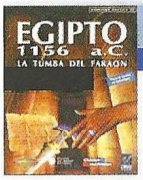
P.V.P. 6.995 PRECIO OPEN 6.750



DUELO DE HECHICEROS

Todos los ingredientes de los juegos de Rol en este juego. Si desde Diablo nada te ha apetecido, prueba con este.

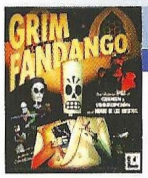
P.V.P. 4.990 PRECIO OPEN 4.750



EGIPTO

La recreación del fantástico y magnífico mundo egipcio toma su máxima expresión. Adéntrate en el misterio de su mundo.

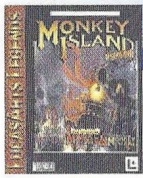
P.V.P. 7.990 PRECIO OPEN 7.495



GRIM FANDANGO

Manny Calavera está muerto, pero aún le quedan muchos misterios y diversión en un mundo de cine negro.

P.V.P. 6.995 PRECIO OPEN 6.750

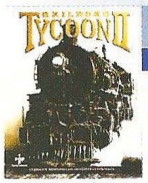


MONKEY ISLAND SAGA

Los tres juegos de aventura más famosos y divertidos, ahora juntos y a un precio de risa.

P.V.P. 5.995 PRECIO OPEN 5.750

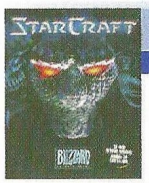
ESTRATEGIA



RAILROAD TYCOON II

Secuela de las mejores sagas de juegos de Estrategia, recrea con todo detalle el mundo ferroviario. Gráficos fabulosos.

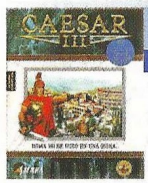
P.V.P. 7.995 PRECIO OPEN 7.495



STARCRAFT

Humanos, Protoss y Zergs luchando por el espacio. Cada una de las razas es diferente a las otras ¿Podrás dominarlas?

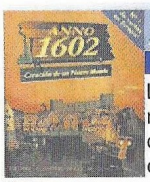
P.V.P. 6.990 PRECIO OPEN 6.450



CAESAR III

Tercera entrega del juego más bien documentado sobre el Imperio Romano. La historia dirá si eres buen estratega.

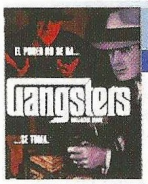
P.V.P. 6.995 PRECIO OPEN 6.750



ANNO 1602

Lánzate a la conquista de nuevos mundos y retos desconocidos. Pasa a la historia como descubridor.

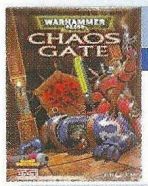
P.V.P. 7.990 PRECIO OPEN 7.495



GANGSTERS

Dinero negro, sobornos, contrabando...Todo lo que forma parte del mundo de la mafia debe estar bajo tu control.

P.V.P. 7.995 PRECIO OPEN 7.495



WARHAMMER 40.000

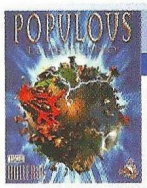
Comanda tus escuadras y enfréntate al mal: la táctica de combate es básica para triunfar en este juego medieval.

P.V.P. 7.995 PRECIO OPEN 7.495

COMMANDOS

La mejor mezcla de táctica, acción y estrategia tiene sello español. Los nazis no son fáciles de despistar...

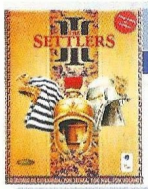
P.V.P. 6.995 PRECIO OPEN 6.750



POPULOUS: EL PRINCIPIO

Ser Dios puede ser muy divertido...o no, Serás el primer y único responsable de todo lo que ocurra después.

P.V.P. 6.990 PRECIO OPEN 6.750



THE SETTLERS 3

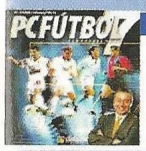
Táctica, prosperidad, combate, civilizaciones... Todo lo que conforma un buen juego de estrategia lo tiene Settlers III.

P.V.P. 7.995 PRECIO OPEN 6.995

O VEN A LA TIENDA, C/VALENCIA 395 (BCN)

Open Multimedia

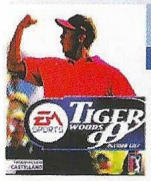
DEPORTES



PC FUTBOL 7

Entrega anual de la mejor recreación del mundo del futbol. Todos los números de la liga para que te hagas el equipo.

P.V.P. 2.995 **PRECIO OPEN 2.995**



TIGER WOODS '99

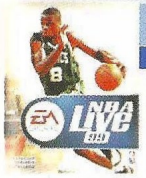
Conviértete en un experto con las lecciones de un campeón en un magnífico escenario 3D.

P.V.P. 5.995 **PRECIO OPEN 5.750**

LA LIGA 98-99

El hermano pequeño de Fifa 99 nos ha salido entrenador. Gran base de datos de primera y segunda división.

P.V.P. 5.995 **PRECIO OPEN 5.750**



NBA'99

Estás en disposición de jugar contra los mejores jugadores del planeta mientras empieza la NBA. Móntatelo.

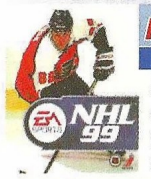
P.V.P. 5.990 **PRECIO OPEN 5.750**

SNOW WAVE

AVALANCHE

Si te gustaría surfear por la nieve ahora mismo, no lo pienses más. Por fin surfing en PC. Soporte de 3Dfx.

P.V.P. 2.995 **PRECIO OPEN 2.990**



NHL '99

Aunque no conozcas bien el Hockey sobre hielo, su rapidez y fluidez te engancharán.

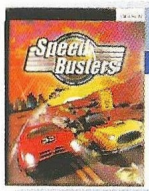
P.V.P. 5.995 **PRECIO OPEN 5.750**

SIMULADORES

WWII FIGHTERS

Acción e increíbles gráficos son lo que este simulador histórico nos ofrece. Incluso la caja huele a añejo...

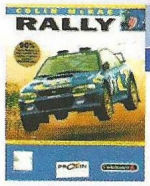
P.V.P. 7.995 **PRECIO OPEN 7.750**



SPEED BUSTERS

Los coches más disparatados se dan cita en este juego que simula las carreras al más puro estilo americano.

PRECIO A CONSULTAR

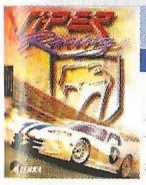


COLIN McRAE

RALLY

12 Coches y 48 pistas esperan. Agarra el volante y goza de fabulosos gráficos de los mejores rallies del momento.

P.V.P. 7.990 **PRECIO OPEN 7.495**



VIPER RACING

¿Que un Viper no está al alcance de cualquiera? Aquí lo tienes. Personalízatelo y lánzate a la carretera.

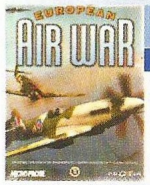
P.V.P. 4.995 **PRECIO OPEN 4.750**

MONACO

GRAND PRIX

El mejor simulador de F-1 incluye ahora coches de época y todos los datos de la presente temporada. 3Dfx.

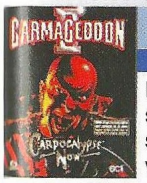
P.V.P. 6.990 **PRECIO OPEN 5.995**



EUROPEAN AIRWAR

La mejor simulación de la II Guerra Mundial. Fiel reproducción de los modelos de la época. Majestuoso.

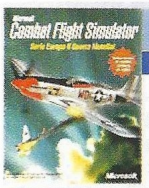
P.V.P. 7.990 **PRECIO OPEN 7.495**



CARMAGEDDON II

Escandalízate con la segunda parte del juego más salvaje. Nuevos escenarios y vehículos.

P.V.P. 6.990 **PRECIO OPEN 6.750**



COMBAT FLIGHT

SIMULATOR

Aviones de la segunda guerra mundial estarán a tu alcance en una nueva y novedosa versión de FS.

P.V.P. 6.990 **PRECIO OPEN 6.750**

NEED FOR SPEED III

Uno de los mejores simuladores de la historia vuelve con una versión mejorada y los deportivos de tus sueños.

P.V.P. 7.990 **PRECIO OPEN 6.750**

JANE'S F-15

Si crees haberlo visto todo en simuladores de combate, prueba F-15, el simulador más verdadero.

P.V.P. 7.995 **PRECIO OPEN 7.750**

M1 TANK

PLATOON 2

Los tanques son unas máquinas más que curiosas. Si quieres saber cómo funcionan, ponte a los mandos.

P.V.P. 7.990 **PRECIO OPEN 7.750**

XG2

Los vehículos más veloces pueden presentar cualquier forma. Si no lo crees, observa este espectacular juego.

P.V.P. 6.990 **PRECIO OPEN 6.750**

Open Multimedia

LA FORMA MÁS ECONÓMICA DE COMPRAR LOS

LOTE ARMADO

SHOGO +ANVIL OF DAWN + HEROES OF M&M

Basado en una tormentosa historia de cómic, este fabuloso arcade te mantendrá enganchado a tu asiento. Usa todo tu ingenio y todas tus armas para derrotar a las fuerzas del mal. Acompáñalo de dos estrellas: Héroes of Might and Magic y Anvil of Dawn, ponle a todo un precio increíble y te darás cuenta del poder que tienes a tu alcance.

P.V.P. 12.900
PRECIO OFERTA
2.995
Open Multimedia

LOTE BICHO

BICHOS + BIG RED RACING + SHELLSHOCK

Por fin llega el juego de acción de la famosa película. Sabrás cómo se ve el mundo desde la perspectiva de un insecto. Acción a raudales y más de un susto te esperan en este movido juego ¡Ojo!, viene acompañado de dos cracks: Big Red Racing yShellshock: kilos de acción a precio de risa. ¡Para de reir y llama ya al Monstruo!

P.V.P. 17.500
PRECIO OFERTA
5.995
Open Multimedia

LOTE MASACRE

CARMAGGEDON + PC GOL + WITCHAVEN II

Recupera la primera parte de este juego que volvió loco a más de uno. Cuando juegues deberás averiguar lo que realmente fluye por tus venas ¿Sangre o Gasolina?. ¿Y qué pasa si además incluimos Witchaven II y PC Gol?. Entonces, cuando sepas el precio, te volverás realmente loco.

P.V.P. 10.990
PRECIO OFERTA
3.995
Open Multimedia

LOTE HEROICO

HEROES OF M&M III + HEROES OF M&M + ANVIL OF WAR

La esperadísima secuela de uno de los mejores juegos de estrategia se ha hecho esperar un poco... Al fin podrás juzgar por ti mismo, si la espera ha valido la pena. Nosotros así lo creemos. Por si aún no has provado ningún juego de la saga, también tienes la primera parte, y además, Anvil of Dawn, acción a lo medieval.

P.V.P. 17.000
PRECIO OFERTA
7.995
Open Multimedia

LOTE COMANDANTE

COMMANDOS MÁS ALLÁ DEL DEBER + TEKWAR + MILLENNIA

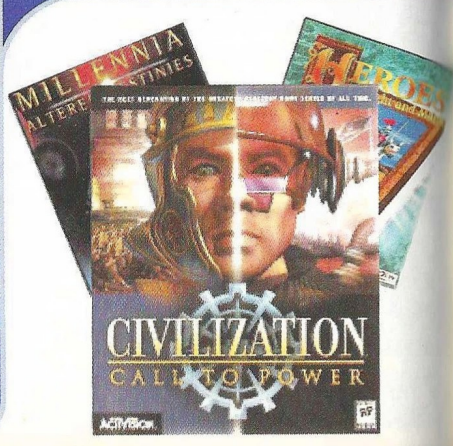
Commandos ya tiene su disco de misiones, y no requiere el juego original. Acción, táctica y estrategia se dan la mano de nuevo en 8 misiones, más completas y arriesgadas que nunca. Además, William Shatner (el trekkie capitán Kirk) presenta Tekwar al que si le añadimos la estrategia futurista de Millennia nos queda un lote redondo.

P.V.P. 9.500
PRECIO OFERTA
3.995
Open Multimedia

LOTE PODEROSO

CIVILIZATION CALL TO POWER +MILLENIA + HEROES OF M&M

Tercera parte de la exitosa saga. Podrás recuperar el pasado y construir el futuro de tu gente. Amplios escenarios y miles de opciones políticas, económicas y militares. Acompañado de un clásico entre los clásicos: Heroes of Might and Magic y de Millenia y a un precio irresistible.



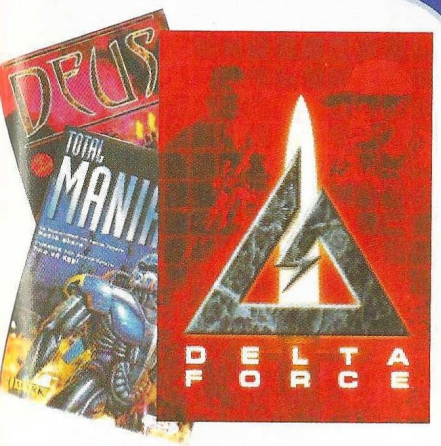
P.V.P. 17.000
PRECIO OFERTA
7.995
Open Multimedia

MEJORES JUEGOS LLAMA YA AL 93 457 82 75

Open Multimedia

LOTE MARINE

DELTA FORCE + TOTAL MANIA + DEUS



Formas parte de un Comando de élite que debe atacar posiciones enemigas repartidas por todo el mundo. Amplios escenarios 3D, acción y ciertas dosis de estrategia te estarán esperando. Y además: Total Manía y Deus. Pídelo antes de que se acabe y aprovecha esta oportunidad única.

P.V.P. 18.500
PRECIO OFERTA
7.995
Open Multimedia

LOTE DORADO

SILVER + WITCHAVEN II + WETLANDS

Mezcla de Aventura y Acción, deberás hacer frente al mal, interpretando hasta 6 personajes distintos: Magia, espadas e ingenio serán tus armas. Escenarios 3D de altísima calidad. Además: Witchhaven II y Wetlands, que convierten al lote en un producto único e irrepetible al que no debes resistirte.

P.V.P. 14.000
PRECIO OFERTA
6.995
Open Multimedia

LOTE CONQUISTADOR

AGE OF EMPIRES GOLD + WITCHAVEN II + HEROES OF M&M

Aprovecha la oportunidad para adquirir esta obra maestra y su disco de misiones. Uno de los mejores juegos de estrategia jamás creados: construye tu propio imperio y... consérvalo. Además, que decir de otros dos éxitos clásicos como Heroes of Might & Magic y Witchaven II, que no hayamos dicho ya. Pues nada. Eso.

P.V.P. 12.995
PRECIO OFERTA
6.995
Open Multimedia

LOTE CÓMICO

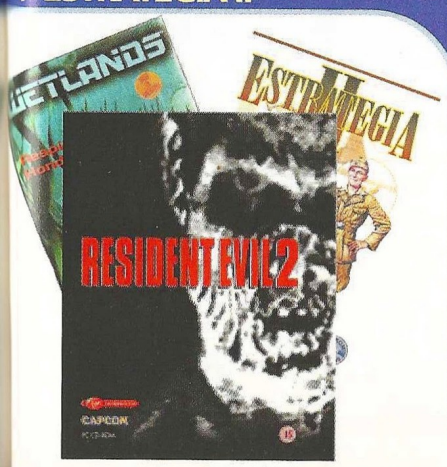
EL SULFATO ATÓMICO + TOON WORKS + DINOSAURIOS

Entra en el más que particular mundo de Mortadelo y Filemón de la mano de su creador Ibáñez. Deberás resolver uno de los más complicados y divertidos casos jamás vistos en la T.I.A. Además, disfrutarás dibujando con Toon Works y con la fastuosa colección de Dinosaurios.

P.V.P. 10.000
PRECIO OFERTA
3.995
Open Multimedia

LOTE DEMONÍACO

RESIDENT EVIL 2 + WETLANDS + ESTRATEGIA II



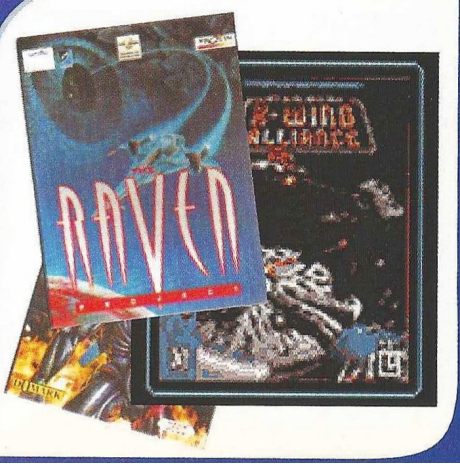
Segunda parte de uno de los juegos más escalofriantes y detallados. Aventura y acción se dan la mano y te llevan a la lucha con enemigos muy inteligentes y muy violentos. Gráficos brutales. Acompañalo con la segunda parte de Estrategia (otros 20 juegos) y con Wetlands. No debes perdertelo.

P.V.P. 15.500
PRECIO OFERTA
6.995
Open Multimedia

LOTE ANAKEEN

X-WING ALLIANCE + THE RAVEN PROJECT + TOTAL MANIA

Antes de que llegue la película a nuestro país, y para abrir el apetito, nuevas sensaciones de la mano del señor Lucas. Pilota los artefactos más impresionantes de la saga Star Wars. Además, otro del espacio: Raven y uno futurista: Total Mania. Sólo te falta el disfraz de Darth Vader, que lo pones tú. Hala.



P.V.P. 14.500
PRECIO OFERTA
6.995
Open Multimedia

Especial Top Secret

Una búsqueda inconclusa

Son como las teleseries y los culebrones. "Nadie" los ve, pero todos los comentan. Con los trucos ocurre algo similar: cuando dices que los usas te miran con caras raras, pero nadie niega que –por supuesto– cuando no queda más remedio los utilizan... ¿O no?

FUTURE COP L.A.P.D.

Cuando te encuentres con la partida comenzada, presiona la tecla "F10". Mantenla así y mientras la tienes pulsada, presiona sobre las teclas de función que a continuación se sugieren sin variar el orden. Cuando hayas acabado la secuencia, sin soltar la tecla "F10" pulsa "F5" para terminar –siempre– y que el truco se active. Cuando quieras volver a meter otro truco, pulsa antes de iniciar otra secuencia "F10" y, mientras la tienes pulsada, "F6". Suelta ambas y comienza de nuevo como al principio.

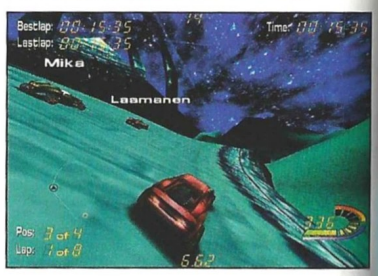
F2, F1, F4, F3, F3, F4, F1, F2
para convertir al negro el color azul del robot del jugador o viceversa.
F2, F1, F4, F3
para poner el escudo al máximo.
F2, F4, F1, F3, F1, F3, F4, F2
lleva la munición de la ametralladora a 7500.
F4, F3, F1, F2, F4, F3, F1, F2
lleva la cantidad de misiles disponibles a 180.
F2, F1, F2, F4, F2, F1, F3
tus granadas disponibles ascienden a 31.

REQUIEM: AVENGING ANGEL

Si quieres conseguir una ayuda "celestial" –y nunca mejor dicho– para este juego, pulsa **ENTER** para activar la línea de comandos y teclea estos trucos:

csmilton	activa los trucos
csitems	pase del laboratorio médico
csshroud	armadura y vida al máximo
cshealt	vida al máximo
csrosary	todos los poderes
csammo	munición al máximo
csguns	todas las armas
csyhwh	modo dios

THRUST, TWIST & TURN



Para activar estos trucos, deberás entrar en modo MS-DOS (INICIO / PROGRAMAS/ MS-DOS). Accede a la carpeta del juego (teclea CD "Nombre de la carpeta"). Para lanzarlo desde MS-DOS tendrás que teclear TTT y pulsar ENTER, pero para activar los trucos, después de teclear TTT debes dejar un espacio, poner un guión y después estas tres contraseñas que sirven cada una para activar un truco distinto. Un ejemplo C:\games\TTT\>TTT –accs [pulsas ENTER y el juego arranca desde MS-DOS]

-accs para acceder a todos los circuitos. En el menú principal, el apartado "Sala de Juegos" pasará a llamarse "Sala de Juegos en la Sombra"

-? Te despliega una lista de 42 trucos que puedes aplicar siguiendo este mismo sistema.

-codename:laamanen007 Este truco te permite competir en la carrera con una limusina.

WARGARSM

Arranca el juego y pulsa sobre el icono "War Web". Elige cualquier zona del mundo. Elige un escenario en esa zona y acepta la misión. Una vez que te encuentres en el menú para elegir soldados y armas, coge cualquier cosa –soldados, tanques, lo que sea-, y pulsa las flechas para cargar la misión. Una vez que te encuentres dentro del juego como tal despliega tus tropas en el mapa, teclea sin más "40hourweeks" y pulsa ENTER. Pulsa ahora SHIFT + Q para salir al menú principal. Ve al apartado "opciones", "detalle" y verás que se ha activado un botón con una "X" en rojo donde antes no había nada. Si pulsas encima se pondrá en verde y se activarán los trucos.

Las claves para acceder a los cinco primeros niveles son las siguientes, y debes teclearlas en el menú correspondiente a medida que te las vayan pidiendo:

Nivel 1: CHEESE **Nivel 2: TOAST**
Nivel 3: BUTTIES **Nivel 4: KEBAB**
Nivel 5: GATEAUX

CONCURSO

COMPUTER GAMING WORLD

HAVAS interactive EUROPE

Starcraft Brood War

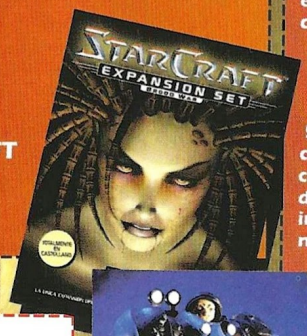
Aunque ha tardado en llegar a España, principalmente porque se ha querido editar en castellano al igual que se hizo con Starcraft, Brood War –la expansión oficial de Blizzard para el último juego de esta compañía que ha cosechado tanto éxito como los anteriores– ya está disponible en las tiendas. Nuevas campañas, unidades y varias mejoras al juego original. El juego de estrategia en tiempo real más apasionante del año pasado seguirá dando guerra con esta expansión, que además profundiza en la historia de las tres razas que presentara Starcraft: Terran, Zerg y Protoss.

El personaje central de la historia procede de Starcraft: Kerrigan, la humana que se convirtió en Reina de los Zerg, presentará serios problemas a Emperador Mengsk I de los Terran, que la traicionó en el pasado permitiendo que se convirtiera en lo que es hoy. Mientras tanto, los Protoss intentan reunir a su pueblo otra vez tratando de abrazar a los Templarios Oscuros entre los suyos para reconstruir Aiur, su mundo natal. En medio de todo esto, cualquier cosa es posible.

Computer Gaming World y Havas Interactive España te regalan, si estás entre los afortunados que hayan contestado correctamente a la pregunta planteada y que salgan ganadores del sorteo, uno de los 10 lotes de premios compuestos por:

1 BROOD WAR
1 FIGURA A ESCALA DE LOS TERRAN

¿ CUÁNTOS JUGADORES PUEDEN PARTICIPAR EN UNA PARTIDA DE STARCRAFT CON LA OPCIÓN MULTIJUGADOR?



Bases

1.- Podrán participar en el sorteo todos aquellos lectores de Computer Gaming World que envíen el cupón original (NO se admiten fotocopias), dentro de un sobre, a la siguiente dirección:

COMPUTER GAMING WORLD
AMÉRICA IBÉRICA, S.A.
C/ Miguel Yuste 26.
28037 Madrid
(En el sobre se deberá indicar:
"Concurso Brood War")

2.- De entre todos los cupones que recibamos con la respuesta correcta a la pregunta que formulamos se escogerán 10, que conseguirán uno de los lotes de premios. Estos no serán canjeables, bajo ningún concepto, por dinero o cualquier otro material.

3.- Sólo entrarán en el sorteo aquellas cartas recibidas antes del 19 de Julio de 1999, tomando como referencia la fecha del matasellos, que deberá ser como máximo del 17 de Julio de 1999.

4.- El sorteo se llevará a cabo el 19 de Julio de 1999, publicándose el resultado en el número 45, correspondiente a Agosto de la revista Computer Gaming World.

5.- La participación en este concurso implica la aceptación sin condiciones de todas sus bases. Cualquier incidencia que se produzca, no especificada en estas bases, será resuelta por los organizadores del concurso.

Cupón de participación

Enviar a: Computer Gaming World
Redacción. C/ Miguel Yuste ,26. 28037 Madrid

Nombre .....
Apellidos .....
Edad .....
Dirección .....
Localidad ..... C.P. .....
Provincia ..... Teléfono ( ) .....

Respuesta:

1. .....

CD 43

El juego

LA SOMBRA SOBRE RIVA

Este mes Computer Gaming World te regala La Sombra sobre Riva, un juego de rol totalmente en castellano que te llevará a explorar mundos de fantasía y traiciones, reinos enfrentados y muchos personajes que se mueven por diferentes motivaciones.

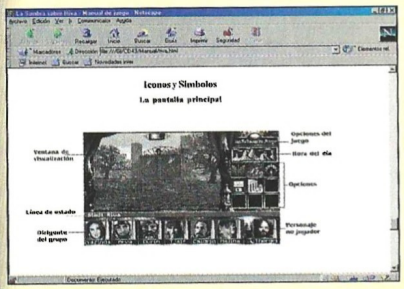
NOTA IMPORTANTE: La Sombra sobre Riva es un juego para MS-DOS, aunque por sus características debe funcionar bien en Windows 95 y 98. Si tienes algún problema para hacerlo funcionar, consulta el manual incluido en el CD-ROM.

REQUISITOS MÍNIMOS: 486/33 , 8 MB de RAM (450 K libres de memoria convencional), 55 MB en disco duro, SVGA, CD-ROM 4x, tarjeta de sonido, ratón, MS-DOS, compatible Windows 95/98.

INSTALACION Y EJECUCION: Si tienes una versión de Windows anterior a Windows 95, debes instalar el juego desde MS-DOS. Cambia a la unidad de CD-ROM –"D:", por ejemplo–, teclea INSTALL, pulsa ENTER y sigue las instrucciones de pantalla. En Windows 95/98, abre Mi PC, la unidad de CD-ROM y pulsa dos veces sobre el icono INSTALL. Sigue las instrucciones de pantalla.

Para jugar (MS-DOS), entra en el directorio donde hayas instalado el juego y teclea RIVA (ENTER). En Windows 95/98, abre la carpeta donde hayas instalado el juego y pulsa dos veces sobre el icono RIVA.

CONTROLES: El juego se maneja con el ratón y bastantes teclas. El CD-ROM contiene un manual completo que puedes imprimir. En él encontrarás todas las instrucciones necesarias.



MANUAL DE JUEGO
Dada la complejidad de este juego, hemos incluido el manual del mismo en el CD-ROM con el mismo formato que los Top Secret Interactivos para que puedas imprimirlo. Para poder verlo, necesitas tener instalado un navegador de Internet (Netscape Navigator o Internet Explorer). Si no lo tienes, consulta la sección UTILIDADES en la página siguiente para saber cómo instalar cualquiera de los dos (ambos incluidos en el CD).

Con un navegador instalado, sólo tienes que abrir Mi PC, la unidad de CD-ROM, la carpeta MANUAL, y pulsar dos veces sobre el archivo RIVA. El navegador se abrirá automáticamente y cargará el manual. Pulsa el botón Imprimir para imprimirlo en papel (si tienes impresora).

PISTAS: NO proporcionamos pistas por teléfono

SERVICIO TÉCNICO: La Sombra sobre Riva es un juego de MS-DOS, pero debería funcionar sin problemas desde Windows 95/98. En cualquier versión anterior, es necesario salir de Windows para instalarlo y jugar.

Si tienes algún problema técnico con el juego, comprueba que tu ordenador cumple los requisitos del sistema, y consulta el manual incluido en el CD ROM. Antes de llamarnos asegúrate de haber seguido antes los siguientes pasos:

1.- Tener el CD dentro de la unidad para jugar.

2.- Si tienes Windows 95/98 y el juego no funciona, reinicia el ordenador en modo MS-DOS (Inicio/Apagar sistema/Reiniciar en modo MS-DOS) y sigue los pasos de la instalación de MS-DOS. Si se produce un error indicándote que no tienes los controladores (drivers) de ratón, CD-ROM y/o tarjeta de sonido, consulta el manual de tu ordenador o con tu proveedor para solucionarlo.

3.- Si el CD está sucio, límpialo con un paño seco y suave desde el centro a los bordes.

Si piensas que el CD puede estar defectuoso, llámanos antes de enviarlo por si se te hubiese escapado algo.

Si el problema persiste, antes de llamarnos ten a mano lo siguiente, y si es posible es mejor que estés sentado delante del ordenador para que podamos ayudarte mejor y más rápidamente:
-Configuración de tu ordenador: tarjeta gráfica, tarjeta de sonido, microprocesador, memoria RAM instalada y sistema operativo.

Nuestro teléfono es el 91 304 55 42, y el horario de atención de llamadas es de 16:00 a 18:00 horas de lunes a jueves, y de 13:00 a 15:00 horas los viernes. A partir del lunes 14 de junio, el horario será, de lunes a viernes, de 13:00 a 15:00 horas. Esta línea es únicamente para problemas técnicos, y no para dar pistas de juegos.

UTILIDADES para uso de los CDs

Todas las utilidades se encuentran dentro de la carpeta UTIL del CD-ROM. En la ficha de cada una encontrarás el nombre de la subcarpeta donde se encuentran y el nombre del archivo que debes ejecutar para instalarlas. Algunas exigirán que reinicies el ordenador.

NETSCAPE

CARPETA: NETSCAPE INSTALACIÓN: CB16E403.EXE (versiones anteriores a Windows 95) o CB32E403.EXE (Windows 95/98)

EXPLORER

CARPETA: EXPLORER INSTALACION: MINNT30F.EXE (versiones anteriores a Windows 95) o IE4SETUP.EXE (Windows 95/98)

VIDEOS

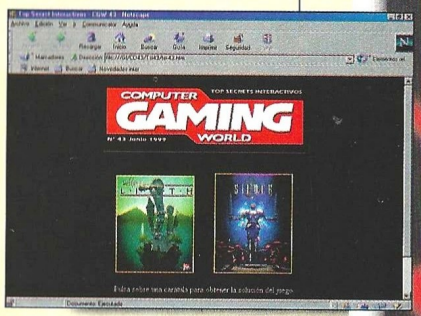
Al abrir el CD-ROM, encontrarás un archivo llamado DRAKAN.AVI, una muestra del juego de portada de este mes. Pulsa dos veces sobre él para verlo (sólo Windows 95/98).

TOP SECRETS Interactivos

Para poder acceder a las soluciones, es necesario que tengas instalado un navegador de Internet en tu ordenador, ya sea en Windows 3.1, Windows 3.11 o Windows 95. Los más comunes son Internet Explorer de Microsoft y Netscape. Si no tienes ninguno instalado en tu ordenador, están ambos incluidos en el CD-ROM, así que puedes instalar el que quieras (pero sólo uno de ellos para no crear conflictos en tu sistema). Consulta las instrucciones pertinentes para instalarlo.

Una vez que tengas Netscape o Internet Explorer instalado en tu sistema, abre la carpeta TSI43 del CD-ROM y haz una doble pulsación sobre el icono TSI43. Pulsa sobre una carátula para acceder a la solución que quieras. De forma alternativa, puedes emplear la opción Abrir del menú Archivo en cualquiera de los dos navegadores para abrir el citado archivo, tal y como harías en otro programa de Windows.

NOTA: No es necesario tener conexión a Internet para poder ver los Top Secret Interactivos, ya que los archivos necesarios se encuentran en el CD-ROM.



COMPUTER GAMING WORLD LISTA DE GANADORES

LOS GANADORES DE LOS 3 JUEGOS "CONQUEST OF THE NEW WORLD" DEL SORTEO PUBLICADO EN EL Nº 41 DE CGW SON:

ALVAR SOLDADO CAMPOS ..... MATARO (BARCELONA)
MARCO ALBA GREFE ..... MADRID
MIGUEL RODERO CARAZO ..... CANDELARIO (SALAMANCA)

LOS GANADORES DE LAS 5 TARJETAS MAXI GAMER 3D² PCI DEL CONCURSO PUBLICADO EN EL Nº 41 DE CGW SON:

ENRIQUE CUEVA NAVARRO ..... MILLADOIRO (LA CORUÑA)
JOAN SERRALTA LORENTE ..... IBI (ALICANTE)
JOSE LUIS PEREZ PARDO ..... VILLAFRANCA DE LOS BARROS (BADAJOZ)
TOMAS URENA BERNAL ..... CARTAGENA (MURCIA)
PABLO VILLADENEIRA SOLER ..... MADRID

COMPUTER GAMING WORLD

Top CGW

TOP 5 AVENTURA / ROL

1	The Curse of Monkey Island	Electronic Arts
2	Diablo	Ubi Soft
3	Blade Runner	Virgin
4	Grim Fandango	Electronic Arts
5	Broken Sword 2	Virgin

TOP 5 ESTRATEGIA

1	Commandos	Proein
2	Starcraft	Havas
3	Age of Empires	Microsoft
4	Civilization II	Proein
5	Anno 1602	Infogrames

TOP 5 ACCION

1	Tomb Raider III	Proein
2	Quake II	Proein
3	Unreal	N.S.Center
4	Tomb Raider II	Proein
5	Resident Evil 2	Virgin

TOP 5 DEPORTES

1	FIFA 99	Electronic Arts
2	PC Fútbol 7.0	Dinamic
3	PC Fútbol 6.0	Dinamic
4	FIFA 98	Electronic Arts
5	NBA Live 99	Electronic Arts

TOP 5 SIMULADORES

1	Comanche 3	Electronic Arts
2	Apache-Havoc	Dinamic
3	TOCA 2	Proein
4	IF-22	Friendware
5	Falcon 4.0	Proein

TOP 50

	Juego	Distribuidor	Tipo
1	Commandos	Proein	EST.
2	Starcraft	Havas	EST.
3	Tomb Raider III	Proein	ACC.
4	Age of Empires	Microsoft	EST.
5	Quake II	Proein	ACC.
6	Curse of Monkey Island	Electronic Arts	AV/R.
7	Diablo	Havas	AV/R.
8	Unreal	New Soft. Center	ACC.
9	Fifa 99	Electronic Arts	DEP.
10	Tomb Raider II	Proein	ACC.
11	Resident Evil 2	Virgin	ACC.
12	Blade Runner	Virgin	AV/R.
13	Grim Fandango	Electronic Arts	AV/R.
14	Theme Hospital	Electronic Arts	EST.
15	Turok	New Soft. Center	ACC.
16	Broken Sword 2	Virgin	AV/R.
17	Civilization II	Proein	EST.
18	Expediente X	Electronic Arts	AV/R.
19	MDK	Virgin	ACC.
20	Atlantis	Friendware	AV/R.
21	Anno 1602	Infogrames	EST.
22	PC Fútbol 7.0	Dinamic	DEP.
23	C&C:Red Alert	Electronic Arts	EST.
24	Hexplore	Infogrames	AV/R.
25	Sim City 3000	Electronic Arts	EST.
26	Doom II	Erbe	ACC.
27	PC Fútbol 6.0	Dinamic	DEP.
28	Sanitarium	Erbe	AV/R.
29	The Need for Speed III	Electronic Arts	ACC.
30	Jedi Knight	Electronic Arts	ACC.
31	Ring	Friendware	AV/R.
32	Warcraft II	Havas	EST.
33	El Quinto Elemento	Ubi Soft	ACC.
34	Oddworld: Abe´s Oddysee	New Soft. Center	ACC.
35	Half-Life	Havas	ACC.
36	Moto Racer 2	Electronic Arts	ACC.
37	Heart of Darkness	Infogrames	ACC.
38	Constructor	New Soft. Center	EST.
39	Egipto	Friendware	AV/R.
40	Silver	Infogrames	AV/R.
41	Carmageddon	Infogrames	ACC.
42	Starshot: Space Circus	Infogrames	ACC.
43	Oddworld: Abe´s Exoddus	New Soft. Center	ACC.
44	Dune 2000	Electronic Arts	EST.
45	Forsaken	New Soft. Center	ACC.
46	Fifa 98	Electronic Arts	DEP.
47	The Chosen: Blood II	New Soft. Center	ACC.
48	Mortal Kombat 4	New Soft. Center	ACC.
49	Final Fantasy VII	Proein	AV/R.
50	Populous: El Principio	Electronic Arts	EST.

▪ AV/R= Aventura / Rol ▪ ACC= Acción ▪ DEP= Deportes
▪ SIM= Simuladores ▪ EST= Estrategia

dinamic MULTIMEDIA
NEWS
www.dinamic.net
NOTICIAS JUNIO'99

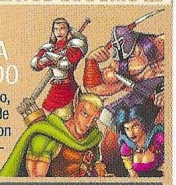
LANZAMIENTOS DINAMIC

LIBERA LA MAGIA

Devolver la prosperidad al reino de Kania no es una prueba fácil. Monstruos, soldados y otras criaturas con una asombrosa inteligencia Artificial te esperan en esta alucinante aventura que combina lo mejor del rol con los combates en tiempo real.

RAGE OF MAGES / ARCADE / PC-CDROM/Win™95/98 | **2.995** PTA.
www.dinamic.net/catalogo/rageofmages/rage.htm

TENER TANTOS ENEMIGOS NUNCA FUE TAN DIVERTIDO



Investiga las ruinas del castillo, acaba con el dragón y escapa de las mazmorras; enfréntate con más de 20 enemigos y monstruos en 40 niveles distintos.

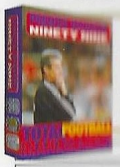
GET MEDIEVAL / ARCADE / PC-CDROM/Win™95/98 | **2.995** PTA.
www.dinamic.net/catalogo/getmedieval/get.htm

DINAMIC MULTIMEDIA CONSOLIDA SU PRESENCIA INTERNACIONAL CON LAS VERSIONES DE PCFÚTBOL

¡Forza PCCalcio 7!

Italia | PCCALCIO 7 RECIBE UNA GRAN ACOGIDA POR PARTE DEL PÚBLICO ITALIANO, SUPERANDO CON CRECES TODAS LAS PREVISIONES.

Para la prensa especializada del país, el programa destaca como el mejor del mercado por su relación calidad-precio, así como por las mejoras introducidas con respecto a la edición anterior. Su impresionante base de datos o el sistema NOI para la gestión interactiva en tiempo real de las opciones de juego, han sido algunos de los aspectos más valorados. ■



...TAMBIÉN EN INGLATERRA

Premier Manager '98 la versión de PCFutbol 7 para los aficionados británicos, se situó durante sus cuatro primeras semanas entre los diez videojuegos más vendidos, todo un hito dentro de un mercado tan competitivo.

www.dinamic.it
www.premier-manager.com

Nueva tarjeta de presentación para los productos Dinamic

■ MÁS INFORMACIÓN Y MEJOR IDENTIFICACIÓN EN NUESTRO NUEVO DISEÑO DE PRODUCTO.

La imagen renovada del *packaging* de Dinamic Multimedia asegura al consumidor una identificación más rápida y eficaz de sus videojuegos. El rótulo personalizado con el logotipo de Dinamic, ahora de mayor tamaño, representa la mejor garantía de calidad. También se ha ganado espacio para las especificaciones técnicas y la descripción del producto. Todas las facilidades para no perder de vista tus juegos preferidos. ■

en red | NUEVA WEB de DINAMIC

Sucursal en el ciberespacio: más y mejor

La oficina virtual de Dinamic ha actualizado su diseño para ofrecer a los internautas más y mejores servicios. El sitio web facilita información detallada sobre productos, novedades y próximos lanzamientos, además de ofertas de empleo, direcciones de contacto, noticias sobre el mundo de Dinamic y, ...muy pronto, más. ■

www.dinamic.net

en red | CAMPEONATO NACIONAL DE SHOGO

¡Sólo el mejor alcanzará la victoria!

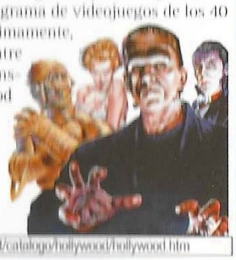
Muy pronto, los más apasionados seguidores de las aventuras de Sanjuro en nuestro país podrán probar su habilidad como pilotos de MCAs en un reto sin precedentes: la **primera competición** nacional de Shogo, que utilizará como plataforma el servidor para juego en Internet de Dinamic. Este combate de excepción se desarrollará en los meses de julio y agosto. La final se celebrará en Madrid durante el mes de septiembre. Los aspirantes deben acreditarse como usuarios registrados de Shogo. ■

www.dinamic.net/red.htm

2ª edición | HOLLYWOOD MONSTERS

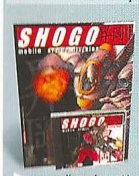
Hollywood Monsters: de nuevo entre nosotros

Dinamic Multimedia ha lanzado una nueva edición de Hollywood Monsters, la aventura gráfica más espectacular jamás creada en España. El juego, cuyo argumento gira en torno a la misteriosa desaparición de Frankestein, fue considerado como el mejor de su género por los oyentes de Game 40 - el programa de videojuegos de los 40 Principales. Próximamente, de nuevo entre nosotros, los monstruos de Hollywood prometen horas y horas de diversión para el público de todas las edades. ■



www.dinamic.net/catalogo/hollywood/hollywood.htm

novedades | LA CRÍTICA HA DICHO...



SHOGO
ARCADE
PC-CDROM/Win™95/98
2.995 PTA.
www.dinamic.net/catalogo/shogo/shogo.htm

"Si combinamos la acción de un arcade 3d donde tengamos que pilotar colosales máquinas de generación futurista, con un argumento épico, el resultado será sin duda Shogo."

Micromanía / Febrero'99

APACHE/HAVOC
SIMULADOR
PC-CDROM/Win™95/98
2.995 PTA.
www.dinamic.net/catalogo/apache/apache.htm

"El simulador es completo se mire por donde se mire,... y representa una inmejorable oportunidad de entrar en el mundo de los conflictos modernos si se tiene en cuenta el reducido precio, que no merma en absoluto la calidad del juego."

Ciberp@ís / Abril'99

F/A-18 KOREA
SIMULADOR
PC-CDROM/Win™95/98
2.995 PTA.
www.dinamic.net/catalogo/f18/f18.htm

"Los chicos de Dinamic han conseguido lo imposible, introducir por primera vez en la historia de la simulación aérea el F-18 español. Todo un hito."

Home PC / Diciembre'98 / Puntuación: 5/5

...OTROS ENLACES DE INTERÉS

- www.dinamic.net/downloads.htm [Muy pronto, la página web de Dinamic Multimedia incorporará una sección de descargas.]
- www.dinamic.net/catalogo/rageofmages/download.htm [Rage of Mages: temas de escritorio, nuevos mapas para la opción multijugador y hasta un programa para editarlos.]
- www.dinamic.net/empleo.htm [¡Únete a nosotros!, Dinamic Multimedia busca para su departamento de videojuegos grafistas y programadores.]

OUTCAST
TODO EMPIEZA EL 25 DE JUNIO
INFOGRAMES
ESPAÑA
APPEAL
Más información en www.outcast-game.com
© 1999 INFOGRAMES - APPEAL
PC CD ROM